2 DVD BİRDEN! 5 TL'LİK KARAHAN PARASI HEDİYE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

TEMMUZ 2009/07 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 21 | ISSN: 1307-8933

E3 ÖZEL PAKETİ TAM 100 HD VİDEO!

MAX PAYNE 3

ÖZEL İLK BAKIŞ

E3 YENİDEN DOĞDU

VE BİZ ORADAYDIK



VALVE BOMBAYI PATLATTI!
TÜM DETAYLAR İÇERİDE

LEFT 4 DEAD 2

›PROTOTYPE [PC, PS3, 360] ›INFAMOUS [PS3] ›GHOSTBUSTERS [PC, PS3, 360] ›OVERLORD 2 [PC, PS3, 360] ›STARCRAFT 2 ›STREET FIGHTER 4 [PC] ›INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS [PS2,Wii] ›RED FACTION GUERILLA [PS3, 360] ›SINGSTAR QUEEN [PS3] ›PROTOTYPE REHBERİ ›DOSYA: OYUNLAR VE SAVAŞ ›AION BETA TEST



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

Bir Oyungezer klasiğini bozarak, Temmuz Editörden'inin ilk paragrafını 2 Haziran'da yazıyorum. Neden? Çünkü tam 20 dakika önce Gözlerimiz yerinden uğramış şekilde Project Natal'ı izliyoruz dergicek ve bu heyecanı taze taze sizinle paylaşmak istiyorum. "Sanırım" diyorum Tuğbek'e "E3 yeniden kendine geldi". Evet diyor. "Gelecek sene biz de gitmeliyiz." Tam o sırada Los Angeles'a varmış ve ilk E3 heyecanını bir gün sonra yaşayacak olan Yiğitcan'ı düşünüyorum. İlk kez o ışık ve gürültü duvarına çarptığımda nasıl şoke olmuştum. Aynı şeyi yaşayacak mıydı acaba ertesi gün?

Yaşadıklarını onun ağzından az sonra okuyacaksınız.

Bu ay E3'ün muhteşem geri dönüşüne şahit olduk. Hatta bana sorarsanız, 360 ve PS3'ün açıklandığı 2005 E3'ünden sonra yapılan en başarılı E3'tü. Her fuarın en önemli anı olan üç büyüklerin konferansları bomba gibiydi, Microsoft ve Sony birbirine sağlı sollu yeni oyun teknolojileriyle girişirken, Nintendo biraz zayıf kaldı teknoloji kısmında (kalp atışınızı algılayıp bir şekilde oyun oynanışına entegre edecek aparat komikti). Oyunlar konusunda da Microsoft ve Sony alt alta üst üste kavga ederken, Nintendo "sıkı oyuncu" tabirinin dışında kalan kitleye hitap etmeyi tercih etti…

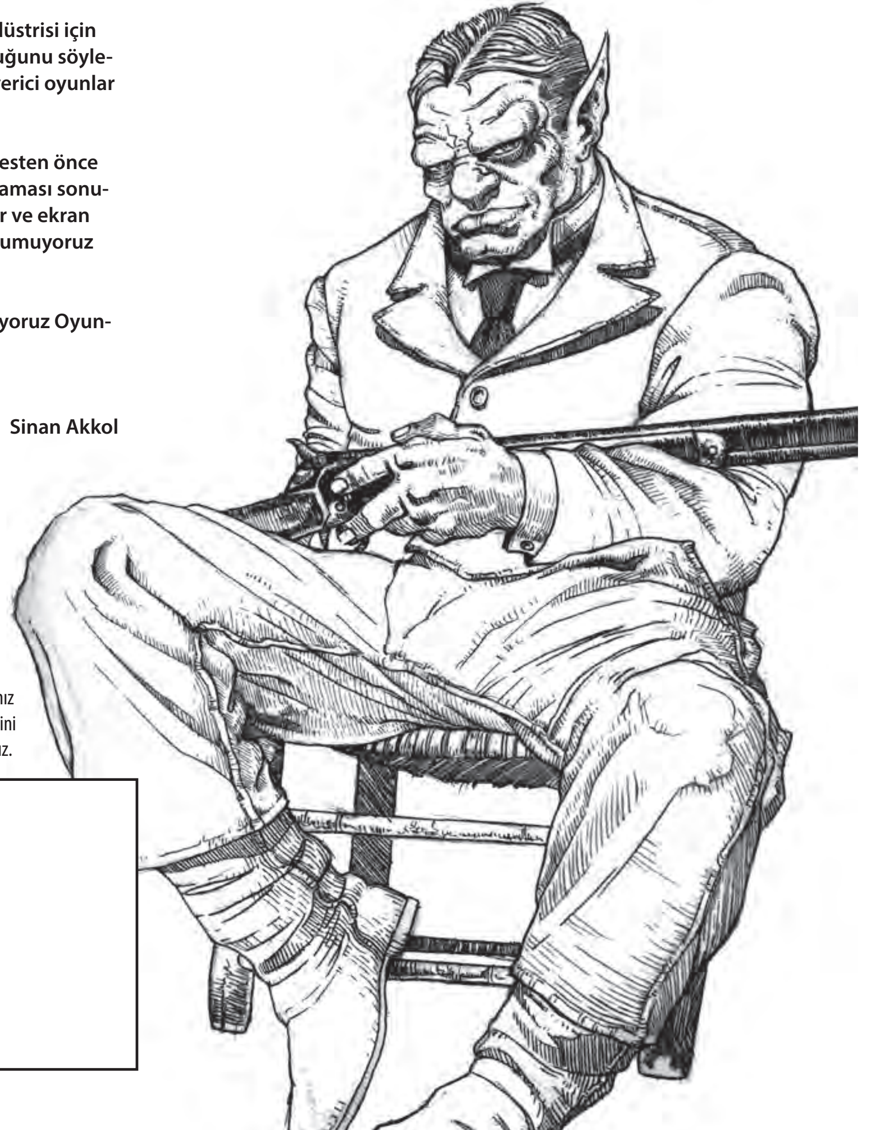
Bu yılki E3'ün son yılların en iyisi olduğunu ve oyun endüstrisi için çok büyük önem taşıyan bu fuarın eski formuna kavuştuğunu söyleyebilmek çok güzel. Önümüzdeki aylarda çok heyecan verici oyunlar geliyor

Güzel olan bir diğer şey de, Valve'ın son bombasını herkesten önce kapağa taşıyabilmek… Tuğbek'in günlerce Valve'ı kovalaması sonucunda sadece Oyungezer'de görebileceğiniz özel bilgiler ve ekran görüntüleri elde etmeyi başardık. Keyifle okuyacağınızı umuyoruz bu çok özel ilk bakış yazımızı.

Son olarak, bu ay 150. sayısını çıkartan Level'ı tebrik ediyoruz Oyungezer Dergisi olarak.

Yeni sayımızı beğenmeniz ümidiyle,

Sinan Akkol



KARAHAN ONLINE İÇİN HAN-PARA KODU

Aşağıdaki kodu sadece 1 Temmuz - 31 Temmuz tarihleri arasında yeni açacağınız bir karakterle 30. seviyeye geldiğinizde kullanabilirsiniz. Kodun son dört hanesini girmenize gerek yok. Kod kullanımıyla ilgili ayrıntılı bilgi için 79. sayfaya bakınız.



içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA



EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI

[PROTOTYPE]

oyun indeksi

OGZ_DVD



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

BU AY BİZİM DVD DOĞURDU

OYUNGEZER BU AY BIR DEGIL IKI
DVD ILE BIRLIKTE GELIYOR E3
OYUN FUARININ ARDINDAN TAM YUZ ADET
YUKSEK KALITELI VIDEO YENI ANNO 1404 VE
OVERLORD2 DEMOLARI FULL BOLUMUNDE SINIR BOZUCU
KAZIK PLATFORM OYUNLARI KARAKAN ONLINE IN DEVASA
KURULUM DOSYASI VE YENI ARACLAR OGZDVD DE
KENDINIZE BOYLE GUZEL AVATARLAR YAPMAK
ICIN BONUS BOLUMUNDE YER ALAN RETRO
AVATARS ADLI PROGRAMI MUTLAKA DENEYIN



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN
5 ŞEY

1- Overlord II
2- Anno 1404
3- E3 videoları
4- Neverball
5- The Mirror Lied





Kore'den bir dost çıkageldi.Goyun da onu karşıladı!

syf 17 >>

360drc



ÜZERİMİZDEN BİR E3 GEÇTİ Kİ

Çok acayipti her şey... Yiğitcan bizzat E3'teydi. Biz de ofisimizde oyun odasına kurulmuş, basın konferanslarına canlı olarak bağlanıyorduk. Belki de tarihe tanıklık ettik. Özellikle sunulan yeni kontrol teknolojileri ağzımızı resmen açık bıraktı. Üzerine bir de Milo denen sanal karaktere maruz kaldık ve iyice dağıldık. Neyse, her şeyi ve fazlasını zaten detaylı E3 dosya konusunda okuyacaksınız (360drc'nin bütün içeriğini yedi bitirdi zaten dosya konusu. Arkadan öyle bir ittiriyor ki neredeyse kapaktan aşağı düşeceğim). Benim derdim yine ve yeniden Türk oyun sektörü. Ne zaman küresel sektörün bir parçası olacak Türk oyun piyasası? Yurtdışındaki kalburüstü firmalar 30 yıllık tecrübelerini konuşturarak inanılmaz projelerin altına imza atmaya başladı. Bizim sermaye sahiplerimizse bir Flash oyun alacakları zaman bile kılı kırk yarıyor, bunun komple bir endüstri olduğunu ve ülkemizin bu sektöre şiddetle ihtiyacı olduğunu göremiyorlar. Hükümetimiz zaten derin bir uykuda. Küresel iş modellerine gözümüzü kulağımızı kapattığımız için işsizlik almış başını gidiyor. Yeni iş modelleri ve isdihdam alanları yaratamıyoruz. Ve medeniyet farkının gittikçe açılmasını sadece seyrediyoruz. Neyse, biz yine de enseyi karartmayacağız.

Biterken Çalıyordu:
Black Label Society – In This River

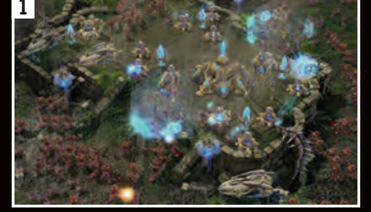
FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



1- Zerg'ler her zaman olduğu gibi 'swarm'un peşinde.

2- Protoss birlikleri nicelik değil, nitelik diyorlar. Birlikleri her zamankinden daha güçlü görünüyor.





StarCraft II

ŞU YAZ SICAĞINDA FÜZYONDA SOĞUTULMUŞ BİR BİRA NE GÜZEL GİDERDİ ŞİMDİ... -CAN ARABACI

ŞCR / Blizzard Entertainment

Hangi birini saysak ki... Adamların her yaptığı oyun efsane, her biri ömrümüzden ömür çalıyor. Yarın öbür gün "alın, Pong yaptık" deseler oturur yıllarca aralıksız oynar, bağımlısı oluruz.

WarCraft II (1995)
Buraya WoW yazacağımı sandıysanız yanıldınız. WoW'dan önce WarCraft II efsanesi var bir kere. Azeroth'un gerçek anlamda ilk şöhretini yakaladığı ve bizi kendine ilk esir ettiği oyun WarCraft II: Tides of Darkness idi.

Diablo II (2000)
Beni oyun dergisinde yazma hayaliyle tanıştıran, ilk oyun incelememi yaptıran ve ömrümün 5 yılını yiyen, Tuğbek'in uğruna nice Ali Rıza Binboğa kasetleri tükettiği efsane oyun. Bir de üçüncüsü gelecek şimdi bunun, yandık ki ne yandık!



Dünyanın tüm strateji oyunları bir yana, StarCraft bir yana... Bu oyunun bende her zaman apayrı bir yeri oldu. Oyun oynamak için babamın bürosuna gitmekten artık baymış bir bünye olarak 1998 yılında eve ilk bilgisayarımı aldığımda CD sürücüsünden hayatıma sızan ilk oyun StarCraft'tı. Aradan geçen 11 sene bize StarCraft II'yi hâlâ getirememiş olsa da en azından Zerglerin nefesini tekrar ensemizde hissetmeye başlamış olmak güzel bir şey (aslında tekrar düşündüm de, enseme salya akıtan bir Hydralisk düşüncesi pek de hoş gelmedi).

Artık yapımında son aşamaya girilmiş ve beta kodları bile dağıtılmaya başlanmışken StarCraft II hakkında son öğrendiklerimizi bir toparlayalım dedik. Öncelikle ilk söylenmesi gereken (duymayan kalmış mıdır bilmiyorum ama) oyunun piyasaya üç parça halinde sürüleceği. StarCraft II'nin her bir parçası farklı bir ırkın senaryosunu içerecek ve Terran senaryosunu içeren ilk bölüm *Wings of Liberty* 2009 sonunda piyasada olacak; eğer Blizzard fikir değiştirmezse. Daha sonra, sırasıyla Zerg (*Heart of the Swarm*) ve Protoss (*Legacy of the Void*) senaryoları ek paket tadında piyasaya sürülecek. Blizzard bunu oyundan daha çok para kazanmak için yapıyor bile olsa, bu aynı zamanda tüm bir senaryonun tek oyunda gelmesi demek. Ve açıkçası ben bir Terran senaryosunun devamını ek pakette görmektense bir oturuşta tüm hikâyeyi oynayıp bitirmeyi tercih ederim. Kaldı ki Blizzard'ın *WoW*'dan sömürdüğü paranın yanında StarCraft II'nin getireceği kâr devede kulak kalıyor. Ben bu karardan memnunum ve ekibin daha detaylı ve güzel bir senaryo tasarlamak için bu yolu seçtiğini düşünüyorum.

Ana senaryo tek bir ırkı konu alıyor olsa da, oyunun skirmish ve multiplayer modlarında bütün ırkları seçebiliyor olacağız. "Ee, ben şimdi Protoss oynamak için daha da bekleyecek miyim yani" diye endişelenmenize gerek yok yani. Hem ne aceleniz var, önce bir eliniz alışsın skirmish ve multi'de, ondan sonra senaryosunu da oynarsınız. Ayrıca belirtmekte yarar var, Blizzard yetkililerinin bizzat kulağımıza fısıldadığı (yalan!) bilgilere göre her ırkın senaryosunda oynanışın birbirinden tamamen farklı olması planlanıyormuş. Zerg olarak oynarken daha bir RYO tadı yakalarken, Protoss oynarken diplomasi öğeleri işin içine girecekmiş. Çeşitlilik iyidir diyor; ancak StarCraft havasından çok da uzaklaşmamalarını diliyoruz.

SABRIMIZ KALMADI

Oyunun ırklarla ilgili teknik detaylarına daha önce defalarca girdiğimiz için "Terran'da bir Thor var, inanmazsınız böyle büyük, dev gibi bir şey" demek yerine (Ekim 2008 sayımızda ırklarla ilgili fazlasıyla bilgi mevcut) özellikle son Battle Report videosunda da gözüktüğü üzere oynanışa getirilen yeni mekaniklerden bahsetmek istiyorum. Artık çoğu birimin daha özel ve önemli oluşu, tek bir birimi kaybetmenin bile eskisinden çok daha kritik olması bir yana, ilk oyunun bütün taktik derinliğine rağmen sahip olmadığı bir avantajı daha var StarCraft II'nin: Oyun alanı ve onun taktiksel kullanımı. Harita şekillerinin kullanımı, etraftaki ele geçirebilir Xel'Naga gözetleme kuleleri, daha hızlı toplayabileceğiniz sarı kristallerin ekonominizdeki yeri, yok ederek düşman üssüne fazladan bir giriş açabileceğiniz taş yığınları gibi çevresel elemanlar, yeni birim özellikleriyle bir araya gelince ortaya çıkan taktik derinlik gerçekten inanılmaz boyutlara ulaşıyor. Mikro yönetim olayının kulağına su kaçırılmış durumda anlayacağınız. Ve bu kesinlikle kötü bir şey değil. Zira StarCraft'ı StarCraft yapan da "en çok tankı basan kazanır" anlayışından bu kadar uzak olan oyun yapısı değil miydi zaten?

E HAYDİN O ZAMAN: EN TARO ADUN!

Dahası için kıvrandığınızı biliyoruz. Çünkü sizle birlikte biz de bir gıdım daha bilgi alabilmek için yanıp tutuşuyoruz. Ancak şimdilik bununla idare etmek zorundayız. Hem oyunun betası başladı başlayacak, ellerimizi betaya geçirelim bir hele, Kerrigan'ın saç modelinden Ghost'un kemer tokasına kadar her detayı yine bu sayfalarda bulacaksınız zaten. Olmadı di mi bu? Bence de olmadı, magazin dergisi miyiz ki biz?

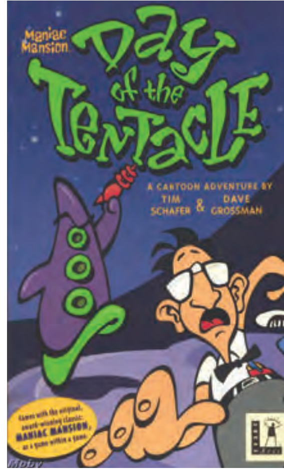
STARCRAFT II BETASI MI?! HANİ, NERDE?!

O değil de beta falan varmış, nasıl katılıyoruz diyorsanız, hemmen gidip http://eu.battle.net/ adresine giriyor ve Battlenet'e üye oluyorsunuz. Daha sonra en az bir Blizzard oyununun CD-Key'ini girerek kayıt yaptırıyor ve ayarlar kısmından "StarCraft II Beta Opt-In" seçeneğini işaretliyorsunuz. Geriye kalan tek şey arkanıza yaslanıp beklemek. Eğer biraz şanslıysanız üç vakte kadar Blizzard'dan gelen bir mail aracılığıyla StarCraft II beta key'i kapınızı çalabilir.

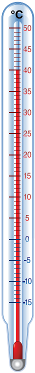


MANYAK MALİKÂNE'DEN SESLER YÜKSELİYOR

Bundan 16 sene önce Bernard, Lavern ve Hoagie vardı… Bir de Lucas Arts'ın sıklıkla kullandığı SCUMM oyun motoru… Point & Click macera oyunlarının rock yıldızı muamelesi gördüğü yıllardı. Sonradan gerçekten rock yıldızına dönüşen Tim Schafer ve arkadaşı Dave Grossman çalardı, biz de oynardık. Bernard ve iki Beavis bozması arkadaşı zamanda yolculuk yapıp dünyayı mor dokunaçtan kurtarmaya çalışıyorlardı. Maniac Mansion'ın devamı Day of the Tentacle'dan bahsediyorum. Her ne kadar 'tür' artık eskimiş olsa da, 'yeniden yapılabilir' dendiği anda tüylerimiz diken diken oldu. Anlaşılan geçtiğimiz yıllarda diğer Lucas efsaneleri Sam & Max ve Monkey Island'ı dirilten Telltale Games de Bernard, Hoagie ve Lavern'in 30 küsur yaşlarındaki hallerini görmek istiyormuş. Zira bir anda ortaya çıkıp bu fikri attılar ortaya. Her ne kadar ellerinde The Secret of Monkey Island: Special Edition (PC, XBLA) ve beş bölümlük bir Tales of Monkey Island (WiiWare, PC) serisi gibi bekleyen projeler olsa da, Day of Tentacle gibi bir isim de ıskalanacak gibi değil. Olacak, olacak…



40drc ATEŞ



"Çocuklarımız tüm gün oyun oynamamalı. Bizler de sigarayı bırakmalı, koşmalı ya da spor salonlarına yazılmalıyız. Çocuklarımıza iyi örnek olmalıyız. Tüm gün oyun oynamak onları kötü etkiliyor." *(Bu sözler söylenirken, ABD silah sanayisine kendine en yakın ülkeden dört kat fazla para harcıyor. Sigaradan ölmezsek, füzelerle gidebiliriz öteki tarafa.)*

Göreve geldiğinden bu yana ilk kez video oyunları hakkında konuşan Birleşik Devletler Başkanı Barack Obama

"Sayın Başkan size sesleniyorum! Çocuklarınızla birlikte hemen Wii'nizin başına geçin ve EA Active oyunlarının arasına katılın. Tüm gün oyun oynamak sizi sağlıklı kılacaktır."
(İyi pazarlama çalışması diye buna denir. Gündemi takip ederek oyun satmak daha önce kimsenin aklına gelmemişti.)



EA Sports'un patronu, zehir gibi adam Peter Moore



TTNET İNDİRİLEBİLİR OYUN HİZMETİNE BAŞLADI

TTNET, dünyada benzeri bulunmayan bir hizmet başlatarak oyuncular için büyük bir bomba patlattı. Yüzlerce oyunu bilgisayarınıza tek tıkla indirip kurarak kolaylıkla oynayabilmenizi sağlayan bu sistem, www.ttnetoyun.com.tr adresinde sizleri bekliyor. TTNETOYUNMatik adlı bir ara yazılım sayesinde oyunları bilgisayarınıza kolayca indirebiliyorsunuz. Bu sayede oyunu kurmakla cebelleşme, CD saklama, arşiv yapma, korsan oyunla ilgili onlarca sorunla uğraşma gibi dertlerden kurtuluyorsunuz. Üstelik istediğiniz oyunu oynamak için tamamını indirmek zorunda değilsiniz. Belli bir noktaya kadar indirdikten sonra siz oynamaya devam ederken oyunun devamı arka planda indirilmeye devam ediyor. Sitede Tomb Raider serisinden Commandos'a, Thief'ten Prince of Persia serisine ve Hitman'e kadar birçok bomba oyun bulunuyor. Sitedeki oyunlara her hafta yenileri eklenirken oyunlarla ilgili haberler, incelemeler ve tam çözümler de gene TTNET Oyun'da bulunuyor. Üstelik sitenin içeriği Oyungezer editörleri tarafından hazırlanıyor. Ayrıntıları www.ttnetoyun.com.tr'de bulabilirsiniz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Aman Yarabbi!

Resmen tarihe tanıklık ettik. O nasıl bir E3'tü öyle! Yeni teknolojiler, yeni oyunlar derken ağzımız açık seyrettik resmen.

Bizimle Oynar mısın Milo?

Peter Molyneux sahneye çıktı ve aklımızı aldı adeta. Hayır, sesimizi, görüntümüzü tanırsın tamam ama dijital dünyaya nesne geçirmek nedir? Skynet'e bir adım daha…

Wake Adını Temizledi

Uzunca bir süredir haber alamadığımız için ufaktan valiz topladığını düşündüğümüz Alan Wake meğerse çoktan Bright Falls'a yerleşmiş bile.

Ofis Yemek Kokuyor!

Teyzemiz geldi ve ilk günden kahramanımız oldu. Bahçedeki yemek masasının üzerinde salata, karpuz ve dolma gibi 'item'ları görenlerin gözleri doldu (mideleri de).

Yıkarız Bu Şehri

Notları bizi değil sizi ilgilendirir ama Infamous da Prototype da öyle beklendiği gibi devrim yaratmadı, mevsim normallerinin üstüne çıkamadı. İkisinin de bir olmamışlığı var.

Son Anda Çark Ettin Ballmer

Microsoft patronu Steve Ballmer önce seneye yeni bir Xbox çıkacağını söyledi, hemen ardından da reddetti. Kimse Ballmer'ın ne yapmaya çalıştığını çözemedi.

Hey Dostum, Sakin Ol Ha!?

Activision patronu Robert Kotick adeta parladı. PS3'ü desteklemelerinin gittikçe zorlaştığını söyleyen Kotick, Wii ve Xbox'a oyun yapmanın çok daha fazla kâr bıraktığını açıkladı. Bu arada Sony, PS platformunda 14 yılın en büyük zararını açıkladı. Aman haa!

Dayan Sektörüm, Başaracaksın

Bu ay sektörü biraz dinledik ve tam kıpırdanmaya başlanırken bir dolu problemin de beraberinde geldiğini anladık. Yazdık efendim, buralarda bir yerde.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



VON TRIER OYUN YAPARSA

İşte kalıba sokamayacağımız adamlardan biri. Seversiniz, sevmezsiniz ama dünya sineması için son derece önemli bir adamdır Lars Von Trier. Ustanın son Cannes Film Festivali'nde büyük yankı uyandıran korku filmi Antichrist'i duydunuz mu bilemiyorum ancak Trier'nin kendisinin bile 'hastalıklı zihinden çıkma' dediği bu film, bir oyun projesine dönüşmek üzere. Trier'nin, kurduğu yapım şirketiyle oyun işine girmeyi planladığı zaten uzun zamandır konuşulan bir şeydi. Demek ki sinema üzerinden algılarımızla oynamak ünlü yönetmene yetmemiş ve sonunda dijital dünyaya adım atmaya karar vermiş. Popüler akımlardan olabildiğince uzak durmaya çalışan ustanın elinden nasıl bir şey çıkacak çok merak ediyoruz. Hele ki Antichrist hakkındaki tuhaf söylentiler almış yürümüşken, oyunun -ortaya çıkarsa- ortalama bir film oyunu olmayacağı kesin.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Bu ay, Emren Bitirim adlı oyungezerin önerisiyle başlıyoruz. E-posta'yı okuduktan sonra hiç düşünmeden baş köşeye aldım. Teşekkürler Emren. Siz de boş durmayın. "Böyle diyalog mu olur arkadaş" diyorsanız işte Oyungezer'den dev hizmet. Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



1- Half Life 2 (2003)
Orijinali: - What is the password?
- Password.
- Ok, get in.
Meali:- Parola ne?
- Parola.
- Tamam, girin.
Demek ki: Oyun içinde küçük bir espri ama arkada direnişçilerin savaşıyor ve ölüyor olduklarını düşündüğünüz zaman pek de o dramatik havayı vermiyor, öyle değil mi?

2- Alien vs Predator (1994)
Orijinali: "What the heck is going on? What is the jelly thing?"
Meali: "Neler oluyo lan burda? Bu jelimsi şey de ne?"
Demek ki: Yaratıklarla savaşmak için özel olarak eğitilmiş bir asker olmanız, onların yumurtalarını tanımanızı sağlamıyormuş.



3- Left 4 Dead (2008)
Orijinali: "That wasn't necessary but thanks."
Meali: "Hiç gereği yoktu, yine de teşekkür ederim."
Demek ki: Bill ölmekten son anda kurtulsa bile 'gereği yoktu' diyor. Vietnam gazisi olmak başka, zombilerle saklambaç oynamak başka.



OVERGAME'DEN YAZA ÖZEL

Ürün yelpazesi, hizmet kalitesi ve diğer güzellikleriyle aklımızı başımızdan alan OverGame, açıldığı gibi müşterileri için güzelliklerini sıralamaya başladı. Sıcak bir yaz günü, serin OverGame mağazasına kalkıp gittiğiniz zaman (tamam tamam, internetten de olur :) alışverişinizden sonra Oyungezer arşivinden çeşitli sayılar sizlerin olacak. Şayet alışverişiniz 100 TL'yi geçerse Oyungezer'in piyasada bulunan güncel sayısına ücretsiz sahip olacaksınız. Yaza özel yapılan bu kampanyayı kaçırmayın, hem oyun alışverişinizi yapın hem de dergisiz kalmayın.





SAF VE ÖLÜMCÜL DÖVÜŞ

"Serinin dokuzuncu oyunu yolda" diyor Ed Boon ve ekliyor, "bizden yetişkin sınıfı bir oyun istiyorlar ha… Peki öyleyse, biz de onlara yetişkin sınıfı bir oyun yaparız." Hatırlayacak olursanız bu yılın başlarında oynama şansı bulduğumuz Mortal Kombat Vs. DC Universe, serinin sadık hayranları tarafından yerden yere vurulmuş, oyunun köklerinden tamamen kopartıldığı iddia edilmişti. Bu insanlar pek de haksız sayılmazdı, zira serinin en belirgin özelliği olan fatality'ler bile Yumoş'la yıkanmış gibiydi. Her neyse… Ana hikâyeye kaldığı yerden devam edecek olan oyun, yapımcıların iddiasına göre katıksız bir Mortal Kombat olacak ve kesinlikle son derece vahşi olacak. Seviniyoruz, ayıp mı?

TOP 20



Belli ki yeni kral Sims 3.
Birkaç ay daha orayı ısıtmaya devam eder.



1 The Sims 3
EA
Sims 3 geldiği gibi listenin tüm dengesini alt üst etti. Bizi asıl şaşırtan ise FM'in hâlâ deli gibi satıyor olması

02	ARMA II	505 Games	Yeni
03	Football Manager 2009	SEG	Düştü
04	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
05	Empire Total War	SEGA	Düştü
06	Prototype	Activison	Yeni
07	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activison	Çıktı
08	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Düştü
09	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Çıktı
10	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
11	Fallout 3	Bethesda	Düştü
12	Command & Conquer 3: Red Alert 3	EA	Düştü
13	Spore	EA	Düştü
14	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Düştü
15	Far Cry II	Ubisoft	Yeni
16	Call of Duty: World at War	Activison	Aynı
17	Left 4 Dead	Valve	Çıktı
18	Crysis: Maximum Edition	EA	Düştü
19	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros	Çıktı
20	Football Manager Live	SEGA	Yeni

çıktı. Şöyle buyurun: www.konami.jp/mg_arcade/ > Square Enix America çalışma ahlakına uymamaktan dolayı mahkemeye veriliyormuş. > Artık Battlefield Heroes oynayabiliriz.





WARRIOR EPIC AÇILIŞ PARTİSİ

Tuğbek, Kaan, Faruk, Berkant ve Damla ekibi sabaha karşı 03.00'da ofisten ayrılırken kafalarında tek bir soru vardı: Yarın nasıl ayakta kalacağız? Öyle ya, Adeks'e akşamüstü saat 16.00'da gitmiştik kurulum için. Düşündüğümüz tek şey ortalığı iki, bilemedin üç saatte derleyip toparlamak ve evlerimize dönüp bir sonraki gün gerçekleşecek parti için güç toplamaktı. Gelgelelim öylesine şeyler eklemeye karar verdik ve mekânın tasarımına o denli özen gösterdik ki Adeks'ten ayrılırken saat üçü bulmuştu. Neyse, her şeyin sabaha hazır olmasının verdiği rahatlıkla evlere gidildi ve suyu çekilmiş kayısı kurusu gibi uyundu.

Ertesi sabah Berkant mekâna herkesten önce gidecek ve tüm ekibi şoke edecekti. Hatta kendisi Adeks'in üst katındaki tüm PC'leri kontrol ettirecek ve hayatımızı kolaylaştıracaktı. Daha sonra ortama hızlı bir giriş yapan Kaan'sa Çavuş Hartman (bkz. Full Metal Jacket) misali çalışanlara çekidüzen veriyordu. Faruk misafirleri ağırlıyor, Damla her zaman olduğu gibi güler yüzüyle ortama enerji saçıyor, Tuğbek'se bir yandan çayını yudumlarken diğer yandan bizim göremediğimiz noktaları haber veriyordu. Yine sabah saatlerinde Adeks'e gelen True Games ekibinden yardımcı yapımcı Keren Kang, uluslararası iş geliştirme direktörü Dilek İlboğa, Türkiye operasyon sorumlusu Aydın Yağcı, Türkiye operasyon asistanı Volkan Ugandor da partiye katılacak oyuncuları bekliyorlardı.

True Games uluslararası iş geliştirme direktörü Dilek İlboğa oyuncularla yakından ilgilendi.



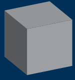
Oyunun PvP'si henüz hazır değildi ama Aydın ve Faruk kafa kafaya verip harika bir turnuva planı çıkarmışlardı. Plana göre bir saat içinde karakterini en çok geliştiren kişi konser biletlerinin sahibi olacaktı (2 MFÖ, 1 Duman, 2 de Dream Theater konser biletimiz vardı). Parti yaklaşık olarak 8 saat sürdü ve tişört, şapka, mouse pad, bardak altlığı, oyun içi altın, bere, flash disk gibi yüzlerce hediye dağıtıldı. Diğer yandan Keren oyuncuların önerilerini dinledi ve bunları geliştirici ekiple paylaşmak için dikkatli bir şekilde notlar aldı.

Gelen herkes son derece mutlu ayrıldı organizasyondan. Velhasıl kelam, güzeldi, eğlenceliydi ve de çok yorucuydu. O gün bizimle olan Merlin'in Kazanı ekibine ve sevgili Murat Oktay'a da ayrıca teşekkür ederiz. Tekrar görüşeceğiz.





OGZ Takımı ve Dilek ödülleri dağıtırken...





1- "Oyungezer ninjası çekiktir, Oyungezer ninjası şuursuzdur."

2- Mini Ninjas'ın kendine has görsel tarzı, şimdiden ellerimizi kaşındırıyor.





MINI NINJAS

MİNİK, KOMİK VE AMATÖR -ALİ SEZGİN



İnsan zamanda geriye bakıp en çok zevk aldığı oyunları düşündüğünde aklına sadece gerçekçi ve bol kanlı yapımlar değil, şirinlik abidesi oyunlar da gelebiliyorsa bunda Mini Ninjas gibi oyunların payı büyük. Zaten ne oluyor öyle yüz bin poligonlu adamlar, tek dokuya yüklenen binlerce shader özelliği... Biz oyuncuların yegâne ihtiyacı, tek bir yüzey üzerinde sunulacak katman katman eğlence.

İSMİNE ALDANMAYIN

Mini Ninjas boş vaktinizde rahatlamak için oynayacağınız türden bir oyun olacak. Klasik Samuray-Ninja çekişmesini konu alan oyunda toprak lordu olan büyük bir samuray, ninjalarımızın bölgesini ele geçirmiş ve kötü büyüleriyle iyi kalpli orman yaratıklarını korkunç canavarlara dönüştürmüştür. Bu noktada biz de kontrolümüzdeki ninjaları ve onların çeşitli yeteneklerini kullanarak hem çevre bölgeleri hem de ana yurdumuzu kurtarmaya çalışacağız.

Ninja konseptine hakim oyungezerler zaten akrobasi, gizlilik ve en önemlisi zamanlama gibi yetilerin oyunda ön planda olacağını tahmin edebiliyorlardır. Ninja oyunlarının çoğunda unutulan "ruhani ninjalık" kavramı (kesinlikle bunu az önce uydurmadım) yapımcı IO Interactive tarafından göz ardı edilmemiş. Tipine göre ninjalarımız, duvarların arkasındaki düşmanlarının chi enerjilerini görecek ve duruma göre ruh yoluyla ortalığı karıştırarak bedenlerinin fark edilmeden geçebileceği ortamlar yaratabilecekler.

BİR FELAKETTEN SONRA

Oyunumuza oldukça semirmiş bir ninja olan Futo'yla başlıyoruz. Futo taşıdığı devasa gürz ve iri bedeni yüzünden gizlilik konusunda çatışmalardaki kadar etkili olamıyor. Elbette ilerleyen bölümlerde değişik özelliklere sahip ninjalarla tanışıyor ve onları da kullanma şansı yakalıyoruz. Bu minik canavarlar, sadece kendilerine has hareketleriyle değil, özel güçleri sayesinde de fark yaratabiliyorlar. Örneğin Futo bacaklarını kenetleyerek devasa bir topa dönüşüyor ve düşmanlarını ezebiliyor. Yapımcıların söylediğine göre devasa bir ejderhaya dönüşmek veya kısa süreliğine tamamen görünmez olmak gibi etkili güçlere sahip ninjalar da kullanabileceğiz. Ama öncelikle onları bulup hikâyelerini öğrenmemiz ve soylu (ve şirin) davamıza katılmaya ikna etmemiz gerekiyor.

Özellikle *Legend of Zelda: The Windwaker*'ı oynamış oyuncular Mini Ninjas'ın görsel tarzına yabancılık çekmeyecektir. Şirin olmasına rağmen hiçbir zaman içinizi bayacak kadar tatlılaşmayan, önemli detayları minik efektlerle canlandırmayı tercih eden Mini Ninjas, ilginç tarzıyla oldukça dikkat çekeceğe benziyor. Xbox 360, Wii, PS3 ve PC platformlarına çıkacak oyun, tüm platformlarda tamamen aynı olacak. Yapımcılar kullandıkları efektlerle ve doku kalitesini artırarak özellikle yeni nesil konsollarda oluşabilecek görsel açıklığı kapatmayı planlıyorlar. Bu konuda ne kadar başarılı olacaklarını göreceğiz.

BİR ŞANS DAHA

Mini Ninjas, IO Interactive'in *Kane & Lynch*'le yaşadığı bozgundan sonra çıkaracağı ilk oyun olması nedeniyle özel bir öneme sahip. Yapımcılar oyunun hem tarzı hem de daha genel bir kitleye hitap ediyor olması dolayısıyla oluşan tedirginliğe rağmen Mini Ninjas'dan oldukça emin. Sonbaharda tanışmayı beklediğimiz ninjalarımızın yıllarca hatırlanacak "o" kahramanlardan mı yoksa unutulup gidecek birer figüran mı olacağını göreceğiz.

ŞCR / IO Interactive

Hitman'le alıp yürüyen IO'nun kendisi hep iyiydi de sanki biraz çevresi kötü gibiydi.

Freedom Fighters (2003)
Firmanın en dikkat çekici oyunlarından biri olan FF, serbest bir oynanış sunuyordu. Özellikle takım tabanlı oynanış oldukça beğenilmişti.

Kane & Lynch (2007)
Son derece agresif bir reklam kampanyasıyla duyurulan oyun maalesef beklentileri karşılayamamıştı. Yine de hikâyesi dinlemeye değerdi.





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Eidos
Çıkış Tarihi: 2009 Sonbahar
Platform: PS3, Xbox 360, PC, Wii
Web Sitesi: www.minininjas.com

> Mytheon'un tanıtım videosu yayınlandı. Oyun muhteşem görünüyor. > PSP için video-on-demand servisi açıldı. > Avustralya hükümeti adult oyunların web'den oynanmasını yasakladı.



TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN DERTLERİ

Yıllardır bu sektör içinde olanlar bilir, ülkemizde henüz bir oyun sektörü oluşmamasının belli başlı nedenleri vardır. Vizyonsuzluk, eğitimsizlik, sermaye eksikliği ve ilgisizlik gibi nedenler yüzünden aslında çok ihtiyacımız olan bir sektörün ülkemize girmesine adeta direniyoruz yıllardır. Hele de önümüzde işin sırrını çözüp yokluktan refaha adım atmış somut örnekler varken, bir de üzerine korkunç bir potansiyel taşıyorken bir türlü yeni istihdam alanları yaratamıyor oluşumuzu hangi sözcükle açıklayacağımızı şaşıp kalıyoruz.

Yine de son iki senedir hissedilen kıpırdanma ve taşıdığımız heyecan, resmin bir nebze olsun değişmesine sebep oldu. Özellikle sermaye sahiplerinin sektöre yatırım kaynakları açması ve akademik kurumların profesyonel anlamda yeni sahalar yaratmasıyla bir rüzgâr esmeye başladığını söyleyebiliriz. Gelgelelim bu rüzgârın bir kasırgaya dönüşüp küresel ekonomide bizi çok yönlü bir aktör haline getirmesi için önümüzde çok ciddi engeller bulunuyor.

Öncelikle hâlâ bir sistemsizlik sorunuyla boğuşuyoruz. Sektör tam olarak oturmadığı için genel bir uzmanlaşma sorunu var. Kim ne iş yapar sorusunun karşılığını tam olarak veremiyoruz. Öte yandan sermaye sahibi firmalar ne yazık ki oyun sektörünü tanımadıkları için, proje aşamasının örnek aldıkları alakasız sektörlerdeki gibi yürümesini bekliyorlar. Tüm bunlara ek olarak sektörde yasal düzen, sözleşme adabı ve iş etiği olmadığı için telif hakları kesinlikle dikkate alınmıyor ve küçük geliştirici gruplar finansman sürecinde zor durumda kalarak bu haklarından feragat ediyorlar. Elbette ki tüm bunların toplamı, oyun sektörünün toplam bir endüstri olarak algılanmadığının en büyük kanıtı.





RİSK ALMAK VE BAŞARI

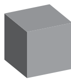
Çok teorikmiş gibi duran tüm bu verilerin ilk elden tanığı olan ODTÜ ATOM ekiplerine, proje ve iş modeli geliştirme sürecinde ne gibi sıkıntılarla karşılaştıklarını sorduk. Zibumi'den Elif Buğdaycıoğlu şöyle yanıtladı:

"Şimdiye kadar pek çok grubun görüştüğü kurumlar ve firmalar olaya *'siz bir yapın da ona göre bakar, destek oluruz belki'* şeklinde yaklaştılar. Bu da geliştirme sürecinin maddi olarak çökmesine neden oluyor. Aslında oyun sektörüne destek vermek istediğini söyleyen büyük bilişim firmaları bile geliştirme süreçlerini hiç bilmiyor. Bazıları bildiğini sanıyor ama bu daha beter ortalığı karıştırabiliyor. Biz anlattığımızda da bu arkadaşlar artık alıştığımız *'biz zorlayalım da nasıl olsa mecbur kalırlar'* şeklinde yaklaşabiliyor. ATOM'un en önemli avantajlarından biri, yurtdışı örneklere ve belki de ideal oyun geliştirme sürecinde olması gerekene kıyasla iş planı aşamasında inanılmaz düşük bütçeler ve düşük yapım süreleri belirleyebiliyor olması. Bunda elbette Teknokent'in bizlere fiziksel mekân, internet, elektrik, vb. gibi altyapıları sunuyor olması çok önemli. Ancak projelere destek arama sürecimizde hepimiz hazırladığımız ve sunduğumuz, düşük maliyetli projelere aldığımız "bu rakam çok yüksek" tepkilerine şaşırdık. Yapım sürelerine gelen yorumlaraysa ne desek bilemiyoruz. Bu sanırım ATOM'daki her oyun geliştirme grubu için söylenebilir. Şimdiye kadar oyun geliştirme sürecine aradığımız desteklerin hepsi, bizim gayet açıklayıcı sunumlarımız ve anlatımlarımıza karşılık *'tamam biz bir düşünelim'* diye askıda kalan durumlar haline geldi. Neredeyse tüm oyun geliştirici gruplarımız gücü tükenince tarih olacak şekilde ilerliyor. Yatırımcı görüşmelerinde normalde o şirket için belki yatırım miktarı bile sayılamayacak maliyetlerle bir yılda ne derece yüksek geri dönüşler alacaklarını tüm gerekçeler ve bilgilerle sunmamıza rağmen yatırımcıların tedirgin olması, oyun geliştiricilerin sayısını hızla azaltan etkenlerin başında geliyor. Oyun sektörünün çok yüksek gelir getirebilen bir sektör olduğu bizler hariç kimseye inandırıcı gelmiyor. *'O zaman niye yatırımcıya ihtiyaç duyulsun, sıkın dişinizi ve o yüksek geliri kendiniz kazanın'* tepkisini de çok aldık biz; ancak bu iş böyle olmuyor. İşgücünün değeri işte bu noktada önemli, birkaç ay diş sıkmak dışarıdan kolay görünebilir ancak içeriden bir ekip çalışması ve kaliteli iş çıkarılması durumu varken sadece *'evet yaparız'* motivasyonu hiç gerçekçi değil. Burada bunu çok canlı bir şekilde yaşadık."

BURAYA KADAR GELMİŞKEN…

İşte böyle konuşuyor sevgili Elif. Orada bir avuç insan, dışarıdaki kariyer hedeflerini atlayıp Türkiye'de bir sektör oluşturmak için canla başla çalışıyor, kimi zaman yarını çıkartacaklarına bile emin olamadan… Eğri oturup doğru konuşalım. Bir etkinlik olacağı zaman hızla hareket edip ertesi güne donanım yollayabilen firmalar, sektörün şu an temel direklerinden biri olan ATOM'a donanım gerektiği zaman yardımcı olmuyorlar. Bu ülkenin oyun sektörüne aslında ne denli ihtiyacı olduğunu gerçek anlamda kimse anlamıyor. Sonra da işsizlik alıp başını yürüyor.

Biz bunlara doğum sancısı gözüyle bakmak istiyoruz. Ülkemiz küresel dinamiklere çok daha uzun süre direnemeyecektir. Eninde sonunda, korkunç bir hızla büyüyen bu pastadan dilim kesmeye, hatta belki pastanın kendisini yapabilmeye başlayacağız. Ülke ekonomisine çok ciddi katkılar sağlayacak gerçekleri ilgili kurumlara anlatmak hepimizin görevi. Enseyi karartmayalım.





1- Köşeleri daha iyi kullanıyor artık Max. Belli ki canı çok acımış geçmişte.

2- Birebirde en etkili silah yine pompalı tüfek. Yeşil sahaların yıldızı o...





MAX PAYNE 3

TEK KURŞUNA KAÇ CAN SIĞAR? -FURKAN FARUK AKINCI

"*Kurşun delikleri çoktan kapandı. Kalbimin yerinde atan çelik şarjör, damarlarıma sadece barut pompalıyor şimdi. Ne intikam, ne de öfke… Geriye benden kalan sadece bir beden, hiçin içinde hiçlik için yaşıyor. Zamanın yavaşladığını düşünürdüm savaşırken, sadece ağır gidiyordu yelkovan ve akrep… Bilemedim, bilemedik. Gidiyorum yelkovanın peşinden, o kaçıyor ben kovalıyorum."*
- Max Payne, New York, Zamansız

Gerçekten gitmiş eski narkotik dedektifi Max Payne. Yanına sadece kendini alıp New York'u bir başına bırakmış. Karşımıza çıkan Max belli ki alkolün ve ilaçların pençesine düşmüş, aynaya bakınca 10 sene önceki adamla karşılaşmak istemeyen biri. Hayatın sindirim sistemine attığı ve mafyanın haremine dışkıladığı, atmosfer dışı bir yerde kendi bedenine tutuklu halde yaşar gibi yapan biri. Bulunduğu yer Sao Paolo Max'in. Bildiğiniz üzere Rockstar bir mekânı tema olarak aldığı zaman, bu mekânın karakterle ve senaryoyla ilişkisini kurmayı iyi bilir. Rockstar oyunlarında mekân, üzerinde oyunun oynandığı bir haritadan çok, kokusunu aldığınız ve size kendini ayrıntılarıyla anlatmayı seven, yaşayan bir karaktere bürünür. Bu karakterin kara-film havasının nasıl ince ince işlendiğini gördük hatırlarsınız, bundan sekiz sene önce. Rockstar 'kara'nın anlamının sadece saksafonlar ve siyah gölgeler olmadığını çok iyi biliyor ve Max'in çöküşüne bir adım daha yaklaştırıyor bizi.

ÇÖKÜŞE DOĞRU

Elbette ki geçmişinden kaçmak için orada Max. Yaşamak için özel korumalık yapmaya başlamış ve tam 12 sene geçirmiş bir boşluğun içinde. Kayıp yıllar olarak nitelendirilen bu periyodu oyunda görecek miyiz ya da bir şekilde bize anlatılacak mı, şimdilik bilemiyoruz. Sezebildiğimiz şey, işlerin daha iyiye gitmeyeceği. Max'in yaşadıkları ve yaşacakları hakkında daha fazlasını söylemekten şimdilik kaçınıyor Rockstar ve kendi kendine söylenmeye başlıyor: "Aynı türden o kadar çok oyun geldi ki, Max'i tahtına tekrar nasıl çıkaracağız?"

Oyunu yaparken sadece buna odaklanmış Rockstar. Örneğin bullet-time özelliğini kullanan tonlarca oyun var piyasada artık. Bu özelliği hayatımıza sokan oyunun farkı ne olacak peki? Yapımcılar, bunun tamamen oyunun kendisi üzerinden anlatılabilecek bir fark olduğunu iddia ediyor. Max'in yeni kilosu, yeni tipi ve karakteriyle birlikte, vücudunun geçirdiği deformasyon da oyuna aynen yansıtılacak. Bullet-time özelliği de işte tüm bu değişimlerden etkilenmiş olarak çıkacak karşımıza.

YİTİK BİR RUH

Rockstar senaryo ve tema üzerinden yakaladığı gerçekçiliği oynanışa da aktarmak istiyor ve işin teknik tarafı tam da burada devreye giriyor. Oyunda Rage motoru ve *GTA IV*'te de kullanılan Euphoria animasyon teknolojisi kullanılıyor. Bullet-time tamamen yenilenirken, oyuna bir de "çevresel bullet-time" özelliği ekleniyor. Bu özellik, diğer aksiyon oyunlarından bildiğimiz quick-time event'lere benziyor. Hani doğru zamanda doğru tuşa basmaya çalıştıklarımız gibi ancak büyük bir farkla; çevresel bullet-time özelliğini aktif hale getirdiğimiz zaman Max'in tüm kontrolü yine bizde olacak ve gerçek zamanda oynarken yapamadığımız zor hareketleri bu özellik aktifken yapabiliyor olacağız. Oyunda siper ve rehine almak gibi özellikler de bulunacak. Oyunun haritasının da oldukça büyük olacağı, oyuncuyu senaryodan kopartmadan kısmen açık-uçlu bir oyun sunacağı da gelen haberler arasında.

KARANLIĞIN İÇİNDE

Belli ki Max Payne 3, tam da Rockstar karakterinde bir oyun olacak. Karanlık, gerçekçi ve şiddetli… Benim görüşüm, oyunun senaryo anlatımı ve oynanış konularında gayet başarılı olacağı yönünde. Heyecanla beklediğimi ve sabırsızlandığımı da belirtmeden geçmeyeyim. Neyse ki fazla beklemeyeceğiz. Yazı atlattık mı tamamdır.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapımcı: Rockstar Vancouver
Çıkış Tarihi: 2009'un son çeyreği
Platform: PC, PS3, X360
Web Sitesi: www.rockstargames.com/maxpayne3

ŞCR / Rockstar

Rockstar dendi mi şöyle bir durmak gerekiyor. Oyun dünyasının birkaç devrimcisinden biri olan Rockstar'ı daha önce duymadıysanız, Tetris'ten başlayarak oyun camiasına katılabilirsiniz. Ama biz burada Vancouver stüdyolarına bakacağız.

Treasure Planet: Battle at Procyon (2002)
Animasyon filmin gazıyla Disney tarafından Rockstar'a yaptırılan oyun gayet eğlenceli ve densiz bir strateji oyunuydu.

Global Operations (2002)
PC için yapılan ve EA tarafından dağıtılan oyun, vasat bir aksiyondu.

Bully: Scholarship Edition (2008)
Her zaman için yeni temalar bulmayı seven bir firma Rocktar. Canis Canem Edit'in yeni nesil çıkarması da eskisi kadar eğlenceliydi.



YOUNG SHIN










İÇİMİZDEN BİR KORELİ

KORE'DEN KANKAM GELMİŞ – FURKAN FARUK AKINCI

Kendisiyle uzunca bir süredir tanışıyorduk ve yine uzunca bir süreden beri ülkemizin oyun sektörüyle yakından ilgileniyordu. Bir akşam 'ben geldim' diye telefon ettiğinde, ertesi gün yemeğe çıkacağımızı biliyordum. Öyle de oldu. Özlemişim sohbetini ve samimiyetini. Çalıştığı firmadan ayrılmış ve kendi şirketini kurmuştu. Ve hâlâ Türkiye pazarıyla yakından ilgileniyor, sektörün nasıl geliştirileceğine dair ilginç fikirler üretiyordu. Sizi onunla tanıştırmak istedim.

Senin bakış açınla kısa bir vadede Türkiye'de oyun yapımcıları yetiştirmek mümkün mü?
Oyuncu sayısına baktığım zaman bence kesinlikle mümkün. Ancak Türkiye'de oyun sektörüne ilişkin resmi bir istatistiki veri bulunmuyor. Yine de Türk online oyuncularıyla yaşadığım deneyimlerden yola çıkarak söyleyebilirim ki Türkiye, Avrupa'nın en büyük oyun pazarlarından biri, özellikle de online oyunlar söz konusu olduğunda. Hemen hemen tüm oyun geliştiricileri aynı zamanda birer oyuncu da olduğundan, Türkiye'deki oyuncu sayısının fazlalığının direkt geliştirici sayısına yansıyacağını düşünüyorum. Elbette ki gerekli yatırımların da yapılması gerekiyor.

Peki, devletimizi en kısa yoldan buna nasıl ikna edebiliriz sence?
Price Waterhouse Coopers 2009 raporlarına göre, video oyun sektörü şu anda tüm endüstriler içinde en hızlı büyüyeni. Her gün daha fazla insan favori eğlence yöntemi olarak oyunları benimsiyor. Küresel ekonomi kötüye gidiyor olsa bile konsol satışları sürekli artmaya devam ediyor. Daha da önemlisi diğerleriyle karşılaştırıldığında, oyun sektörü yatırılan paranın çok daha fazlasını kazandırıyor. Sermaye küçük olsa bile geri dönüş çok daha fazla olabiliyor. Eğer devletiniz bir sektöre yatırım yapacaksa bu kesinlikle oyun sektörü olmalı.

Bize kısaca Kore örneğini anlatabilir misin? Bu kadar kısa süre içinde nasıl oldu da bu denli büyük bir sektöre sahip oldunuz?
Aynı Türkiye'de olduğu gibi Kore'nin ekonomisi de büyük oranda ihracata bağlıydı. Sınırlı kaynaklarla ihraç hacmini artırmaya çalışırken, Kore hükümeti son derece stratejik bir karar vererek bilişim pazarına yatırım yapmaya başladı. Hükümet desteği ve PC, internet alışkanlığının arttığı küresel eğilimlerle harmanlanınca, özel teşebbüs aktörleri oyun geliştirme işine girmeye başladı. Başarı geldikçe yatırımlar da katlanarak arttı.

Biraz da yeni kurduğun şirket olan Mayn Interactive'den bahseder misin bize?
Biz Avrupa ve Kuzey Amerika pazarına odaklanmış olan bir online oyun dağıtıcısıyız. Çeşitli dağıtıcılardan gelen devasa online oyunları lisanslıyor ve bölgelerdeki her bir ülkede operasyonlarını yürütüyoruz.

Bize 12 Sky 2'yi ve Türk oyuncular için yürüttüğünüz yerelleştirme operasyonunu anlatır mısın?
Karahan (12 Sky 2'nun tamamen Türkçe olan sürümü) PvP'ye odaklanan, bedava bir devasa online rol yapma oyunu. Oyuncuların seçebileceği üç farklı kavim bulunuyor, birkaç hafta sonra bunlara bir kavim daha ekleyeceğiz. Oyunu yerelleştirmeye karar verdiğimizde DVO'lar konusunda büyük bir tecrübeye sahip olan Global Game Center (GGC) ile çalıştık. Böylece Türkiye'deki yerel iş ortağımız GGC oldu. Türk oyuncularına en iyi DVO deneyimini sunmaya çalışıyoruz.



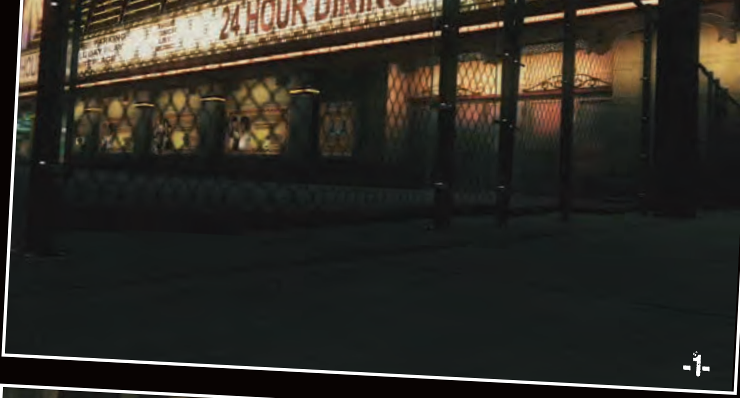


DUKE BEGINS YA DA SAMAN ALTINDAN SU

Meğer, Take Two ve 2K bundan yaklaşık iki sene önce gizli bir anlaşma yapıp Duke Begins adlı yepyeni bir proje başlatmışlar. 'Aman sakata gelmeyelim' diye de bunu herkesten saklamışlar. Oyunu da gelecek sene piyasaya sürüyorlarmış. Haber piyasaya sızınca Apogee'nin (3D Realms'ın sahibi firma) hak iddia etmesinden tırsan Take Two, isim haklarını düşük fiyata satması için Forever projesini sekteye uğratıyor ve Duke'un marka değerini azaltmaya çalışıyor. Bu sayede hem isim haklarına sahip olacak, hem Apogee (3D Realms) gibi bir kamburdan kurtulacak hem de taş gibi Duke Begins'i 2K etiketiyle piyasaya sürecekler. Valla iyi teori ama ha… Bunu da biz düşündük, hak iddia etmeyin sonra :)

FALLOUT VE QUAKE AYNI ÇATI ALTINDA BARINIR MI?

Bundan böyle sevdiceğimiz, biriciğimiz John Carmack'ın oyunlarını ZeniMax dağıtacak. Bildiğiniz gibi firma Bethesda oyunlarını da dağıtıyor. Bundan böyle id Software ZeniMax'in altında bağımsız bir geliştirici ekip olarak çalışacak ve kuşkusuz finansman açısından daha rahat olacak. Gerçi ihtiyaçları var mıydı tartışılır ancak Doom, Wolfenstein, Quake gibi oyunlar bundan böyle ZeniMax etiketiyle dağıtılacak. Şirketin patronu Robert Altman, id Software'in dünyanın en iyi oyun geliştirici firmalarından biri olduğunu, bu ortaklığın oyun kalitesine direkt olarak yansıyacağını belirtti. Şaka maka, ZeniMax de Fallout ve Elder Scrolls serilerinden sonra ürün portföyünü hayli genişletmiş oldu.



-1-



-2-



-3-



-4-



-5-

FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

DEAD RISING 2

Geçen ay da belirtmiştim, bir zamanlar elimizdeki donanımlar, aynı anda en fazla dört zombiyle haşır neşir olmamıza izin veriyordu (bkz. Resident Evil). Şimdiyse karşımızda iki bin tane kadar kana susamış aç zombi var. Toplu zombi imhası için ilk Dead Rising'de türlü seminerlere katılıp sertifikamızı almıştık… Her neyse… Ortam tanıdık, zemin futbol oynamaya müsait. Videomuz Raccoon Şehri göndermesiyle ani bir zombi baskınından önce sessizliğe ev sahipliği yapıyor, belli ki fırtına kopacak.

SAHNE -1-

Sessizlik… Fırtınanın gelişini anlatmak için bundan daha uygun bir sahne olabilir mi? Medeniyete ilişkin son sahneler bunlar. Az sonra kıyametin kopacağına eminiz. Huzursuzca sürünen ayaklar, belli belirsiz duyulan mırıltılar yaklaşacak olan kıyametin habercisi gibi. Amaaan, biz daha önce neler gördük ama değil mi? Değil! İki bin zombiyi bir arada hiç görmedik. Kemerlerinizi bağlayın, işemeyin sonra.

SAHNE -2-

Ve işte ilk zombi dostumuz kollarını açmış bizi selamlıyor. Kafasındaki işçi kaskı ve üzerindeki oduncu gömleğiyle zombi olmadan önceki hayatında mazbut bir işçi olduğunu rahatlıkla anlayabiliyoruz dostumuzun. Yüzündeki huzursuzluktan da taze insan eti istediğini anlayabiliyoruz. Ancak artık maaş, sigorta ya da prim yok. Ödenmesi gereken faturalar ya da yazın dolapta soğutulacak karpuz da yok. Belli, dostumuz bize sağlam bir el ense çekmeye çalışıyor. Ardındansa beynimizi kemirecek köftehor. Köftehor mu?!

SAHNE -3-

Ve işte esas oğlanımız arz-ı endam ediyor. Belli ki bir yerlerden, bir şeylerden kaçmış ve nefes nefese kalmış. Ancak karşısında ne göreceği hakkında zerre fikri yok. N'oldu? Kumar, gece hayatı, alkol, kadınlar falan iyiydi di mi? E, peki niye buradasın Chuck? Bak sonunda mahşer gününde yapayalnız kaldın işte. Artık eline ne geçirirsen sallayacaksın. Kaçacak yer yok!

SAHNE -4-

Al yüzleş şimdi kaçınılmaz olanla. Koca cemaati nasıl alacaksın bakalım tek başına? Belli ki seni pek de 'iyi bilmiyorlar'. Önceki hayatında neydin, karizma mıydın bilemeyiz ama Capcom sana ilk oyundaki Frank'e verdiği gibi tek 'kayıt hakkı' verirse o üzerindeki montu beline sarar 2000 zombinin karşısında Adnan Şenses figürleri yapmaya başlarsın.

SAHNE -5-

Ve işte o bakış. Bu tam anlamıyla bir 'b*ku yedik!' bakışı değildir de nedir? Al oyna şimdi ruletini bakalım. Ha bir de level atlama sistemi vardı ilk oyunda. Bu kadar zombinin karşısında 15. level'dan önce rahat yok sana Chuck. Ölüp dirileceksin. Nesneleri biriktireceksin, neyin nerede olduğunu bulacaksın falan… İşin zor Chuck. Kaçtık biz… Selametle.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 MARS

SEN NEREDEN ÇIKTIN?

Fazla duyurusu yapılmadan, beklenmedik bir yerden çıkıp aklımızı alan oyunlar vardır. Mars da bunlardan biri gibi duruyor. Daha doğrusu öyle olmak için elinin altında her türlü imkân var. Mars yüzeyinde kolonileri birbirinden ayıran politik çatışmaların tam ortasında iki farklı karakterden istediğimizi canlandırmamıza izin verecek bir RYO Mars. Bu iki karakterin oynanışları, hikâyeleri ve yetenekleri birbirinden tamamen farklı. E3'te birbirinden fiyakalı oyunlar gösterilirken bizim gönlümüzün Mars'ta olmasına şaşırdınız mı? Gönül bu işte, umarız doğru yere konmuştur.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010
Bize göre: Yılın ilk aylarında beklemeyin



2 WET

ISLAK RÜYALARA DAVET

Ruby ablamıza daha fazla saygı duymaya başladık bugünlerde. Kendisi hafiften "The Bride" havası taşımıyor da değil. Senaryo hakkındaki detaylar açığa çıktıkça daha da bağlanıyoruz kendisine. Ensesi kalın bir amcanın çocuğunu bulup geri getirmeye çalışan paralı asker Ruby, işlerin fena halde karışmasına engel olamıyor ve kendini bir tuzağın içinde buluyor. Kimse göründüğü kişi değil. Tüm düşmanlarımızı üç farklı yetenekle öldürebileceğimizi öğrendik bir de: Tabanca, kılıç ve hız… Ha bir de yapımcılar ısrarla 'stilize aksiyon' deyip duruyorlar.

Resmi Çıkış Tarihi: 2009'un son çeyreği
Bize göre: Videolarda gördüklerimizden sonra gecikeceğini düşünmüyoruz. Tamam gibi.





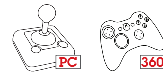


3 DARKSIDERS: WRATH OF WAR

KLİŞE AMA DOĞRU: MAHŞERİN DÖRT ATLISI

Joe Madureira'nın kaleminden çıkan ünlü çizgi roman The Darksiders, Mahşerin Dört Atlısı'nın hikâyesini konu alacak. Biz de dört atlıdan ilkini, yani Savaş'ı canlandıracağız. Oyundan aldığımız son bilgilere göre grafikler Joe Madureira'nın kalemine biraz daha yaklaştırılmış ve oynanış derinleştirilmiş. Özellikle silahlar konusunda yapımcı ekip gerçekten cömert davranıyor. Tarihin her döneminden silahları kullanabiliyor olacağız. Efendilerinin ihanetine uğrayan atlıların macerası dörtnala geliyor.

Resmi Çıkış Tarihi: 14 Nisan 2010
Bize göre: Gecikmesi için hiçbir neden yok.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin.

UYUYAN GÜZEL **NİHAYET UYANDI** 

YERİNDE DURAMAYAN: **YİĞİTCAN ERDOĞAN** - İÇ ÇEKEREK YAZAN: **OFİS AHALİSİ**

Haziran sayımızın son günleri... Bir yandan sayfaları kontrol ederken bir yandan yukarıdan gelen seslere direnmeye çalışıyorum. Standart bir dergi sonu tersliği olarak internetimiz sapıtmış durumda ama bu bizim takımı durdurmayacak tabii ki. Bir şekilde, Volkan'ın bilgisayarından internet damıtmayı başaran bir sistem kurulmuş ve herkes o 17 inç tüplü monitörün karşısına yığılmış. Los Angeles'ta bir şeyler oluyor, son üç yıldır olmayan türden bir şeyler... Yukarıdaki sesler giderek büyüyor, yok ben de duramayacağım daha fazla. "Bana da gösterin ya!" diye koşturarak tırmanıyorum basamakları.

2009 E3'ünden çok büyük beklentilerimiz yoktu ama yine de hızlı bir hazırlık sürecinden sonra, zaten ABD'de olan Yiğitcan'ı ilk E3 deneyimi için Los Angeles'a uğurlamıştık. Gördüğü oyunları, E3'ün genel havasını, konferansları, basın kitlerini paketleyip bir dosya yazısı hazırlayacaktı. Fakat fuarın daha sıfırıncı gününün ilk dakikalarında görüldü ki bu ne tek kişilik bir iş, ne de tek bir monitörden izlemekle içinden çıkılabilir. Derhal oyun odası bir üsse dönüştürüldü, Yiğitcan'la Skype bağlantısı kuruldu, abur cuburlar göreve çağırıldı, tüm E3 takvimini takip etmek için vardiya grupları oluşturuldu. Yiğitcan ve OGZ HQ işbirliğiyle, her saniyesi kayıt altına alınmış bir fuar deneyimi yaşandı. Los Angeles'ta kanat çırpan melekler buraları salladı.


ZENRIN
NISSAN

E3 GÜNLÜĞÜ SIFIRINCI GÜN 

Hani bazen bazı konularda önünüzdeki tüm yolların kapalı olduğunu hissedersiniz, olmaması gerekiyordur o şeyin. Onlarca engel çıkar önünüze, birini atlatsanız tek ödülünüz bir yenisi olacaktır. Yılma noktasındasınızdır, evren yılmanızı istiyordur çünkü. Ama bir şey tutar sizi ve devam edersiniz… Tarif ettiğim şey sayın okur, benim E3 maceramdır. Olmaması gerekenlerin gerçeğe dönüştüğü bir *Los Angeles Hatırası*… Şu anda anlatmaya başlamış olmamı bile garip bulduğum bir yol macerası…

E3'ten bir ay kadar önce Tucson'daki odamda Google Earth'ü açıp Los Angeles'a zoom yaptığımda, Amerika'da bir yıldır kalmamı sağlayan kurum kurallarının, bu şehri ziyaret etmeme izin verip vermediğini bile bilmiyordum. Los Angeles Convention Center (LACC) gözümde büyüyordu… Gelin görün ki bir işi seviyorsanız, üstelik yanınızda size inanarak "yapacaksın" diyen birileri varsa, yapıyorsunuz işte. Tüm sorunlara rağmen 1 Haziran günü kendimi ve dizüstü bilgisayarımı Tucson-Los Angeles uçağına attım ve aynı gün, iki saat sonra Los Angeles'taydım.

Los Angeles… Üç günlüğüne oyunların, ama her zaman meleklerin şehri…

Uçaktan inince bir Türk olarak hiç karşılaşmadığım bir ortamda buldum kendimi. Sağım solum oyunlar hakkında konuşan ama oyun dünyasıyla alakasız görünen insanlarla doluydu. Beyoğlu'nda görsem Zara için çalışan bir avukat sanabileceğim inanılmaz sosyetik kadınlar bile beni otelime götüren minibüste arkamda oturmuş EA konferansından söz ediyorlardı…



ALIENS VS. PREDATOR 



Rebellion ve Sega adlarını bir arada görünce resmen gözlerimiz parladı. Aliens vs Predator, artık iyice yorulan gözlerimize bir Arnold gücü verir diye düşünmüştük. Bu gazla sunuma daldık. İlk filme gönderme yapan ve ilk oyunda da bulunan ormanlık alanlar, hem Predator hem de Alien için gizlenilecek enfes köşeler sunduğundan, zavallı Marine'ler için endişelenmemiz gerektiğini anlamıştık. Nitekim Predator bu endişelerimizi haklı çıkarttı. Marine'in arkasına inen Predator ona iki saniyede yeni bir estetik şekil verdi. Daldan dala seken yok edicimiz, hele hele bir sahnede Alien'ın ağzından çıkan dilini tutup kopartıverdi ki buna diyecek bir şey bulamadık. Oyunun çok oyunculu modunda Alien ve Marine oynama hayalleri kuruyorsanız bizce tekrar düşünün. Ya da kısaca söyleyelim; şimdiden geçmiş olsun.

GOD OF WAR 3 

Aman Allah'ım! O nasıl bir sondu öyle? E3 Showfloor'da God of War 3'ü oynamaya giden, midesi en sağlam insanlar bile Kratos'un Helios'un kafasını büke büke, tendonlarını yırta yırta yerinden söküşünü seyrederken gözlerini kısmak zorunda kaldı. Ben mi? Benim midem sağlamdır ama… Blooaoaaarh! Öhhhö… Belli ki çok kızdırmışlar bu sefer Kratos'u. Sony "PlayStation'a özgü" oyunları bir bir paylaşmak zorunda kaladursun, sadece PS3'e çıkacak olan birkaç oyun, konsolun satışlarını azdıracak gibi. God of War 3 de bunların başında geliyor. Mart 2010'da piyasaya çıktığında PS3 stoklarının eriyeceğine adım gibi eminim. Şüphede olduğum tek bir şey var: Oyunda vahşi öldürme animasyonlarına önem verilirken, Blades of Athena'nın savruluş ve vuruş etkileri biraz gücünü mü kaybetmiş ne? Neyse, şimdiden armudun sapı, üzümün çöpü moduna girmeyelim. God of War 3 gümbür gümbür önümüzdeki yıla mühür basmaya geliyor. Kanla!



"Köyden İndim Şehere" - bir Yiğitcan Erdoğan macerası. (Ohio'nun bağrından (Ohio'da mıydın sen ya?) Los Angeles'a inince kendini kaybetti tabii).

Neyse, otele gelindi ve bir wireless noktası bulundu. Gmail'imi açar açmaz Ali'nin "Oğlum Sony bitti, Kojima var MS konferansında şimdi" heyecanı paylaşıldı ve günün planı belirlendi. Önce LACC'ye gidilip medya rozetim alınacak, ondan sonra otele gelinip üst baş değiştirilecek ve Ubisoft konferansına yollanılacaktı. Evet, sıfırıncı gün için güzel bir plan... Neredeydi benim Google Maps'ten yazdırdığım Los Angeles haritası? Hah... Yolun üzerinde bir McDonald's işaretlemişim, gitsem mi acaba? Yahu o değil de, Los Angeles... Yeneceğim seni ulan şu üç günde seni!

Üst baş değiştirildi hemen, saçlar toplandı, dişler fırçalandı, deodorant saçmalık derecesinde istismar edildi ve iki sokak üstteki Los Angeles Theatre'a gidip sıraya girildi. Arkamda, oyun basını dünyasında 'celebrity' sayılan adamlar sıra beklerken heyecan seviyesi epeyce arttı ama sorun değildi, ismimi bulmuşlardı, üstelik doğru yazmışlardı ve Ubisoft konferansı baş- ▸▸

ELECTRONIC ARTS KONFERANSI

EA konferansına Dante's Inferno ve Sims 3 damgasını vurdu. Sonrasında cicili bicili oyunlarla biraz baymaya başlayan sunum, Need for Speed Shift'le temposunu yeniden artırdı. Dragon Age: Origins ve Mass Effect 2'yleyse seyirciyi iyice gaza getirdiler. Derken EA Sports'un sunumu başladı. Özellikle 2010'da piyasaya sürülecek olan MMA (Mixed Martial Arts) oyunu bizi fena halde meraklandırdı. Tabii buradaki asıl vurucu oyun Fight Night 4'tü. Konferanstaki sunum, Wii oyunlarıyla tekrar yerlerde sürünmeye başlarken The Saboteur koltuklarımızda doğrulmamıza sebep oldu. Brütal Legend ise bitmesini hiç istemediğimiz bir gösteriydi. Derken Cevat Yerli sahneye çıkıp sır vermeden Crysis 2'den bahsetti. Ondan sonra 20 tane Jedi'ın sahnede yer almasıyla beraber Star Wars: Old Republic bomba gibi bir şov yaptı. Gösteri bu bombayla sona erdi. Zaten EA gibi bir devden de ancak böyle muhteşem bir gösteri beklenirdi.



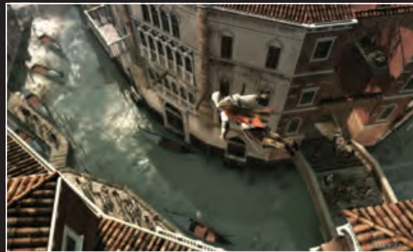
SPLINTER CELL CONVICTION

Tartışmasız bir şekilde E3'ün en büyük sürprizlerinden biri Conviction'un kendini göstermesiydi bu sene. Üstelik oyunu kendi gözlerimle görüp, yapımcılarıyla konuşabilecektim. Oyun bu beklentimi karşılayabilecek miydi ki? Karşıladı, hem de fazlasıyla. İlk önce aklımdaki soruyu sordum yapımcılara; "Sam ilk defa şehir ortamında, ilk defa kulağında ona ne yapmasını gereken bir ses yok, nasıl hallediyorsunuz bu problemleri?" Cevap, üç kelimeyle geliyordu: "Daha hızlı oynanış."

Bunun ilk örneği işaretleme sistemi. Bir odaya girmeden önce o odadakileri dışarıdan işaretleyebiliyoruz, Böylece odaya girdikten sonra Sam otomatik bir sekans başlatıyor ve o adamları sizin işaretlediğiniz sırayla öldürüyor. Böylece hem oyunun hızı korunmuş oluyor hem de taktiksellik inanılmaz derecede artıyor. Taktikselliği artıran tek şey bu değil tabii ki... Düşmanın sizi en son gördüğü pozisyonu sizin ghost versiyonunuzla işaretleyen "Last Known Position" sistemi, vaat ettiği gibi olursa aklımızı başımızdan alacak çevreyle etkileşimli sorgulama sistemi (Sam milletin kafasını tuvalete sokmaktan daha fazlasını yapabilecek) ve daha çevik, daha sinirli ve kaybedecek daha az şeyi olan bir Sam sayesinde oyun Double Agent'tan tamamen farklı bir yere gidecek gibi gözüküyor. Üstelik en güzel kısmı ne biliyor musunuz? En sonunda bir çıkış tarihimiz var: Ekim 2009!









ASSASSIN'S CREED 2

Soylular sokaklarda eğleniyor ve Desmond'ın Rönesans döneminde yaşayan atası onların arasına kendi gölgesini serpiyor. Soylular sokaklarda eğleniyor havai fişekler sokakları boyarken, bizim dergi ahalisi ise salya bırakıyor. Tanıtım videosunu defalarca izledik ancak oyunu oynanırken görmek bambaşka bir deneyimdi herkes için. Ezio, Altair'in aksine çekirdekten yetişme bir suikastçı değil. Aksine, intikam için dönemin tüm olanaklarını kullanarak Ortaçağ'daki büyük dedesinden bile daha ölümcül bir hale geliyor. En azından geliştirici ekipten bir yetkili oyunu oynamaya başladığında gördüğümüz buydu. İşin asıl ilginç kısmı Ezio'nun bizzat Leonardo da Vinci tarafından desteklenmesi.

İzlediğimiz oynanabilir demoda Ezio'nun hedefi izole bir kalenin içinde saklanıyordu. Ezio'ysa Da Vinci tarafından icat edilen, şu ünlü çizimlerden hatırlayabileceğiniz yamaç paraşütü benzeri uçan mekanizmayla kalenin içine sızdı. Geliştiricinin söylediğine göre Da Vinci sayesinde daha tonla ilginç alet edevata erişebiliyor olacağız. Oynanışın hayli zenginleşeceği kesin. Biz 'ne olabilir acep o makineler' diye düşünürken, oyunu oynamaya devam eden abi yeni hareketleri göstermeye başladı. İçlerinden en dikkat çekeni kuşkusuz bilekteki bıçaklarla aynı anda iki düşmanı birden yere indirmesiydi. Aynı zamanda düşmanların kendi silahlarının da kendilerine karşı kullanılabileceğini gördük, Ezio tek hamleyle düşmanını silahsız bırakıp adamı kendi silahıyla öldürebiliyor. Şık göründüğü kadar etkili de bir hareket. Sonunda da kurbanını öldürüp kaçtı Ezio. Bir duman bombası atıp ardından suya dalarak... Evet, ikisi de yeni!



▶▶ lamak üzereydi. Tabii ki konferansın bir hayal kırıklığı olacağını bilmiyordum o zamanlar. Evet, hayat biraz daha güzeldi Ubisoft konferansından önce.

Microsoft konferansı sırasında patlatılan bombalar nedeniyle ortalıkta dolanan insanların pek çoğu ambale olmuştu resmen. Önce Kojima, üzerine Steven Spielberg ve son olarak Peter Molyneux sahnede görülmüş, damarlara yeni fikirlerin, beklenmedik sürprizlerin gazı enjekte edilmişti. Belli ki Project Natal ve Milo ortamlarda güçlü bir şaşkınlık dalgası uyandırmıştı. Microsoft konferansına yetişememiş olmama rağmen olayın önemini insanların yüzlerindeki şaşkın ifadelerde anlayabiliyordum.

Bu arada Xbox 360'ta MGS oyunu ha?! Bu haberi sindirmek için bile en az bir haftaya ihtiyaç vardı ama ben ilk şoku yaşayacak kadar bile vakit ayıramayacaktım. Ubisoft'un salonuna girdim, ışıklar kısıldı ve E3'üm başladı.

Konferansın en parlak anlarını sıralayayım mı? Assassin's Creed 2 fragmanı! Bedava verilen bir şişe su! Ve sunucunun yaptığı bir espri! Bu kadar… Gerisi James Cameron'un bitmek bilmeyen monologu ve sunucunun kötü sunumu. Maruz kaldığım bu açılış, E3'ün sıfırıncı gününü benim için biraz parçalıyordu ama hayat Cecil Hotel'e dönüp Avustralyalı basın mensubu arkadaşlarla James Cameron'u çekiştirdikten sonra tekrar güzelleşti. Şimdi uyumak gerekiyordu. Son 48 saat içerisinde sadece 2 saat uyumuştum zira. Üstelik yarın (yine) büyük bir gündü. E3'ün ilk günü...





MODERN WARFARE 2

Bu E3'ün "uzun zamandır beklenen oyunlar" ve "devam oyunlarının" gölgesinde geçtiği kesin ama oyunlar bu kalitede olduğu müddetçe kimin umurunda? Baştan sona heyecan fırtınasıyla geçti Modern Warfare 2 gösterimi! Kazakistan'daki Rus üssüne sessizce sızılan buz tırmanışından, işlerin çığırından çıktığı çatışma sahnesine ve oradan da buz motorları üstünde rampa aşağı müthiş bir kaçış sahnesine geçiş… Modern Warfare 2, *Call of Duty* ismini üstünden atmış olsa da, dur durak dinlemeyen aksiyonu dibine kadar koruyor. İlk oyundaki karakterimiz Soap bu kez komutan, biz de Roach adında yeni bir karakteri yönetiyoruz (Captain Price'dan hâlâ haber yok. İnşallah oyun çıkana kadar da hayatta olup olmadığını söylemezler de sürpriz olacak kalır).

ALAN WAKE

Remedy de oyun geciktirme konusunda 3D Realms'den beter… Kaç yıldır yana yakıla Alan Wake'i bekliyoruz. Neyse ki E3'te gösterdikleri videoyla beklentilerimizi hem dindirmeyi hem de kamçılamayı başardılar. Özellikle "karanlığın" nesneleri ve insanları ele geçirerek kontrol etmeleri oldukça korkutucu. Birden canlanan buldozer, üstümüze uçan koltuklar, karanlıktan kopup gelen gölge adamlar yeterince ürkütücüydü. Ama oyunun en etkileyici yanı, ışığın silah olarak kullanımıydı. Alan'ın el fenerini doğrulttuğu karanlık adamlar kaynak makinesiyle yanıyormuşçasına bir efektle vücut kazanıyor ve silahın işleyebileceği hale geliyorlar. Etrafınız sarıldığında bir işaret fişeği patlatmayı, durmuş bir jeneratörü çalıştırıp ortamı ışığa boğmayı akıl etmezseniz, peşinizdeki karanlığa karşı işiniz pek zor.

HALO ODST

ODST'den muhtemelen çok şey beklemiyordunuz, yani sonuçta Halo 3'ten çok farklı olması pek de gerekmeyen bir oyundu ve her halükarda satacaktı. Ben de öyle düşünüyordum... Daha fazla yanılabilir miydim acaba?

Halo 3'ün ek paketi ODST'te Master Chief'i değil, standart bir UNSC askerini yönetiyoruz, yani Master Chief'in geliştirilmiş reflekslerine ve yeteneklerine sahip olmayan, standart bir adamı. Bu oynanışı kökten değiştiriyor ve gizlilik öğesini Halo denklemine sokuyor. Her ne kadar oyun bir Splinter Cell'e dönmeyecekse de ODST'te kime dalacağımızı seçmek zorunda kalacağımız kesin. Üstelik anlatım da Halo 3'ten beri oldukça değişmiş, bu sefer tamamen yalnızız ve takım arkadaşlarımızın başına ne geldiğini öğrenmeye çalışıyoruz. Şehrin tüm elektronik altyapısını kontrol eden "Superintendent" isimli bir bilgisayarın da yardımıyla ipuçları arıyor ve bulduğumuz ipuçlarına dair flashback'leri oynayarak açık uçlu haritada nereye gideceğimizi öğrenmeye çalışıyoruz. Keşke Halo Reach hakkında da bu kadar bilgimiz olsaydı…

MICROSOFT KONFERANSI NOTLARI

Şahsi fikrimdir, kesinlikle karışmayınız: Xbox 360'ın E3'ün yıldızı olarak parladığını düşünüyorum. Xbox'ın göz alıcı yeşiliyle hazırlanmış sahnede ilk önce The Beatles: Rock Band, Modern Warfare 2, Final Fantasy XIII ile göründüler. Bu oldukça etkileyici bir açılıştı. Ne var ki bunun sadece bir başlangıç olduğunu anlamamız için sahnede bizzat Hideo Kojima'yı görmemiz gerekecekti. MGS serisinin Xbox 360'a taşınacağını anlatan kısa bir konuşma yapan Kojima aklımızı başımızdan aldı ve sahneyi Steven Spielberg'e bıraktı. Bizi Project Natal'a hazırlayan kısa bir konuşmanın ardından Peter Molyneux oyun tarihini yeniden yazmaya başladı. Project Natal ve Milo'dan sonra zaten yorgun düşmüş dimağlarımızın üzerine bir de Alan Wake, Forza Motorsports 2 yiyince gözbebeklerimizin yerini Xbox logosu aldı.







SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Alan Wake'le büyülenmiştik, orası kesin ama Silent Hill de henüz ölmemişti kalbimizde. SH: SM'in PS2 ve PSP versiyonlarını çoktan geçtik ama Wii versiyonu harika gözüküyor. SM'in oyun içi demolarını görünce gözlerimizi dört açtık. WiiMote artık hem fenerimiz oluyor, hem de radyomuz. O cızırtı artık TV'den değil kontrol aletinden geliyor. Psikolojik bir analizle açılan oyun daha sonra SH1'e bağlanıyor. Shattered Memories'de Harry Mason, kızı Cheryl'ı SH sokaklarında aramaya koyulacak ama ilk oyundan çok daha farklı bir şekilde. Bulmacalarla ve nesnelerle tam etkileşime geçecek olmak ve daha etkileyici kamera açıları sayesinde SH:SM hiç de bir remake gibi görünmedi gözümüze. Daha çok başlı başına yeni bir SH oyunu gibiydi. Bağırış çağırışlar arasında kendisini uğurlayıp ışıkları hemen açtık.



YENİ METAL GEAR OYUNLARI

Büyük ihtimalle şimdiye kadar çoktan öğrendiniz. Ya arkadaşlarınız şoke olmuş bir şekilde size söylediler ya da internette şak diye karşınıza çıktı; Metal Gear Solid serisinin yeni oyunu Metal Gear Solid Rising PS3, 360 ve PC'ye *aynı anda* çıkacak ve daha da şoke edicisi ana karakteri Raiden olacak. Bu noktada oyun hakkında bildiğimiz fazla bir şey olmadığını itiraf etmeliyiz. Fakat en azından oyunun Lightning Bolt Action ibaresinin Devil May Cry benzeri bir oyuna işaret etmediği, oyunun yine gizlilik üstüne kurulacağı doğrulandı. Peki, geri sayımdaki öteki ipuçları neye işaret ediyordu? Bu sorunun cevabı PSP'ye özel gelecek bir sonraki Metal Gear oyunu; Metal Gear Solid: Peace Walker. Peace Walker Portable Ops'un dört sene sonrasında geçecek ve Big Boss'un nasıl Costa Rica'da, Militaries Sans Frontieres örgütüyle beraber ülkeyi savunmak için harekete geçtiğini ve en nihayetinde tüm bu olayların onun Outer Haven'ı kurmasıyla nasıl sonuçlandığını anlatacak, üstelik fragmandan doğru elektrik aldıysak, büyük ihtimalle co-op oynanabilecek.



İLK KEZ DUYDUKLARIMIZ

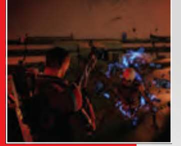
Daha önce duyurulan oyunlara ek olarak firmalar yeni oyunlarıyla da adeta gövde gösterisi yaptılar. Microsoft, Halo Reach ile ortama bomba gibi bir giriş yaptı. Oyunda üçlemenin başına dönecek ve ilk Covenant saldırısında geçen maceralara katılacağız. Diğer taraftan Ninja Gaiden serisinden tanıdığımız Team Ninja'nın Metroid: Other M adlı yeni bir Metroid Prime oyunu üzerinde çalıştığını öğrendik. MGS: Rising ve MGS: Peace Walker ise E3'ün iki bombasıydı. Videosunu E3'ten birkaç gün önce görmüştük ama yine de şovun bombalarından biri de kesinlikle The Last Guardian'dı. Fumito Ueda ve takımının Shadow of the Colossus'tan sonraki bu ilk projesini merakla bekliyoruz. Bir de Final Fantasy XIV Online'ın PS3'e özel bir DVO olacağı açıklandı. Yine en çok dikkat çekenler arasında Left 4 Dead 2, Golden Sun DS, Super Mario Galaxy 2, New Super Mario Bros. Wii'yi sayabiliriz.

ÖVÜNMEK GİBİ OLMASIN AMA "İLK BİZ OYNADIK"

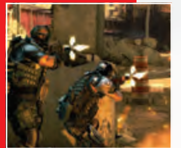
E3'e gitmenin en tatlı yanı bazı şeyleri herkesten önce görmekti kuşkusuz. Bu bizim için çok daha farklı bir önem taşıyordu, zira oradaki tek Türk dergisiydik ve sizin için girdiğimiz her özel gösterimin, daha yayınlanmasına aylar olan demoları oynamanın apayrı bir değeri vardı. Sayfa sayımız hepsini anlatmaya yetmiyor, o yüzden bir eleme yapıp en etkilendiklerimizi bir sıralayalım istedik...



Öncelikle, **Battlefield: Bad Company 2**. İlkini bayılarak oynadığım oyunun ikincisinin multiplayer modunu birinci elden deneme fırsatı verildiğinde çocuklar gibi ağlayacaktım resmen, deneyimin nasıl olacağını hayal dahi edemiyordum. İlkinden daha yok edilebilir ortamlar "yok daha neler" demekti benim gözümde. Fakat doğru arkadaşlar... Üstelik oyun, multiplayer atarken arkadaşın yanına spawn olabilme (yanımdaki yapımcı arkadaş çok ısrarla hatırlatıyordu bunu), PC Battlefield'larını andıran modlar ve genel olarak daha yaratıcı haritalarla inanılmaz rafine bir hale gelmiş. Bıraksalar bir onu, bir de 1943'ü sabaha kadar oynardım fakat gitmem gerekiyordu, yan kapıda Mass Effect 2 ve Army of Two: The 40th Day bekliyordu beni.



Mass Effect 2 mi? İlk oyundan daha olgun, daha karakterli ve daha karanlık bir hikâye vaat ediyor BioWare bize. Hikâyenin odak noktası evrenin dört bir yanında baş gösteren kaybolmalar ve biz de bu kaybolmalarla başa çıkabilmek için galaksinin bilinen en iş bitiren adamlarını gezegen gezegen kovalayıp takımımıza katmaya çalışıyoruz. Ve gördüğüm demoya bakarak rahatlıkla söyleyebilirim ki hikâyenin olgunlaştığı hiç şüphe götürmez bir gerçek. Sinematik anlatım o kadar geliştirilmiş, seçimlerimizin sonuçları o kadar gerçekçi bir hale getirilmiş ki ilk Mass Effect'e niye kızdığımı demonun sonunda unutmuştum bile. Yanlış seçimleri yaparsanız sonunda ölebileceğiniz bir oyuna nasıl kızabilirsiniz ki zaten?



Bir de **Army of Two**'nun devamı vardı tabii. Gerektiğinizde takım arkadaşınızla ayrılıp onun uzaktan işaretlediği düşmanları kapı arkasından öldürmek, teslim olmuş gibi yapıp vakit kazanmak gibi oyunu ilkine kıyasla inanılmaz taktikselleştiren özellikler bürümüş **The 40th Day'i**, fakat tartışmasız en bağımlılık yapıcı özelliği silahların özellikleri ile oynayabilmek. Herhangi bir silahın *herhangi* bir parçasını, herhangi bir silahın *her-han-gi* başka bir parçasına takabildiğiniz bu özelliği kurcalarken, headshot yapabilen Legolarla oynuyormuş gibi hissettim kendimi. Müthiş, müthiş, müthişti!



Herkesten önce gördüğümüz bir diğer şey de bir oyun değil, bir oyunun özel bir kısmıydı, **Aliens vs. Predator**'un Marine senaryosu. Bioshock korkunç demiştik değil mi? Bunu gelin bir de AvP'nin Marine'ine anlatın. Müthiş ışıklandırma ve harika atmosfer detayları (mazgaldan aşağı baktığımızda Alien izleri görmek mesela) Marine senaryosunu halka gösterilen Predator senaryosundan tamamen ayırmış ve bambaşka bir tecrübe haline getirmiş. Tüm bu oyunların hastasıyız ve heyecan ilen takiplerindeyiz emin olun.

E3 GÜNLÜĞÜ 1. GÜN

İşte buradayım, her şeyin olup biteceği Los Angeles Convention Center'da. 2 Haziran'dan 4 Haziran'a kadar oyun dünyasında daha önemli bir yer yoktu ve oradaki tek Türk dergisini temsilen öyle aylak aylak bekliyordum. Ne yapacağıma dair bitmeyecekmiş gibi gözüken tereddütler kafamın içinde birikmeye devam ediyordu, ne düşünüyordum ki Sinan'a "ben giderim ya" derken? Ne yapacaktım ki ilk olarak, hangi booth'a gidecektim ki, ne diyebilirdim ki? Ne düşünüyordum ki?

Ama girdim işte kapısından, heyecanımın verdiği hızla 40 dakikalık yürüyüş mesafesini 20 dakikada almış bir şekilde, nefes nefese, ama bir şekilde girdim. Koskocaman oyun reklâmları, yolda araya serpiştirilmiş ufak standlar, dünkü ortamın bin kat canlanmış hali, insanlar, oyun videoları gösteren büyük ekranlar ve yine insanlar...

Kendini kanıtlamaya çalışan tek kişi ben değildim burada. Baksanıza, tüm salon aynı şeyi deniyordu. E3 geri gelmek zorundaydı bu sene, geri geldiğini üstüne basa basa söylemek zorundaydı. Benden daha çok korkuyordu fuar, üstelik benden daha çok kaybedecek şeyi olduğu kesindi neredeyse. Bilmiyorum size garip mi gelecek ama, bu beni rahatlattı. Ne yapabilirsem onu yapacaktım, deneyecektim en azından. O halde kapıdaki abla, rica ediyorum bana E3 Daily dergisini ver ve kapıları aç, hazırım ben! Ee kapıları siz açamıyor muydunuz? Kim açıyordu? Ha şu arkadaki siyahi abi... Ee, selam abi. Yok ben dergiyi aldım, gideyim abi ya valla... Dur dur kapı açılıyor, çekilin yahu Alpha Protocol'a gideceğim! Heyo!

Tabii ki bu gazın oluşmasında payı büyük olan oyuna gidecektim ilk olarak, Sega booth'unu bulup direkt saç stilini havalı bulduğum yapımcı bir abinin ensesine yapıştım. Alpha Protocol'dü bu, yani benim açımdan 2009'da en beklemeye değer oyunu. Gel gör ki Sega benimle aynı fikirde değildi. Onların aklı, gözleri ve pazarlama stratejileri başka bir oyunu işaret ediyordu, işaret etmek de laf mı, gözümüze sokuyorlardı.

NINTENDO KONFERANS NOTLARI

Microsoft ve Sony'nin yeni kontrol teknolojilerinden sonra zorda kalan Nintendo, WiiMote'un hareket algılama teknolojisini daha da duyarlı hale getiren Wii Motion Plus'la dikkat çekti. Yeni tanıtılan Wii Vitality Sensor de oyuncunun vücut ısısını ve nabzını oyuna aktarabilen oldukça değişik bir cihaz. Yine yeni tanıtılanlar arasında dikkat çekenler ise tatil köyü temalı 12 aktivite sunan Wii Sports Resort ve WiiFit'e yeni özellikler ve egzersiz programları getiren WiiFit Plus. Oyunlara baktığımızda ise Super Mario Galaxy 2 ve Metroid: Other M en ilgi çekici oyunlar olarak göze çarpıyor. Wii'nin ardından sahne alan yeni DSi hepimizin beğenisini kazandı. Sesimizi ve dokunuşumuzu algılayan DS'in bir de görüntümüzü algılayacak olması hoş bir gelişme.





THE BEATLES: ROCK BAND

Bu oyun çıkmalı. Evet şu sayfalar boyunca aynı lafı hak eden onlarca oyun var biliyorum, bir onlarcası da bu sayfalara sığmadı bile, hepsinin farkındayım. Ama bu oyun, özellikle bu oyun, çıkmalı.

The Beatles: Rock Band, E3'te oynarken en eğlenceli vakit geçirdiğim oyundu. Harmonix standında kurulan ufak sahnelerde (resimde de görebileceğiniz üzere) çıkıp şarkı söyledim, gitar çaldım ve az daha bir sürü röportajı ekiyordum oyunu oynayacağım diye. Fakat pişman değilim. Çünkü dedim ya, bu oyun çıkmalı. Aslen Rock Band serisinden çok farklı değil, sadece bir yeniliği var, o da üç mikrofonla (ve özel versiyonunda üç gitarla) gelmesi ve gitar/bas çalanların da aynı bir Beatles şarkısındaki gibi armonik vokallerde yardımcı olabilmesi. Fakat yine de oyunun öyle müthiş yedirilmiş bir Beatles hissi var ki, eğer benim gibi azılı bir Beatles hayranıysanız özel versiyonu için para biriktirmeye başlamak zorunda hissediyorsunuz kendinizi. Sinan, selam, ben önümüzdeki üç ayın teliflerini şimdi alsam olur mu?



PSP GO

Gerçekten en kötü saklanmış sırlardan biriydi aslında PSP Go. Dizaynı haftalar öncesinden sızmış, duyurusu aylar öncesinden tahmin edilmişti. Fakat duyurulduğunda endüstri olarak yine de şaşırdık. Gayet de beklediğimiz bir şey olmasına rağmen Sony'nin UMD okuyuculardan vazgeçmesi cesur bir karardı. Evet, PSP Go'da UMD okuyucu olmayacak.

Öncelikle endişelerinize cevap vereyim, konuştuğum yapımcı eski UMD'lerinize ne olacağı üzerinde bir çözüme yakın olduklarını, yeni konsol çıkmadan bunu açıklayacaklarını ve zaten PSP Go'yu PSP 3000'in gelişmiş bir versiyonu olarak değil, alternatif bir PSP olarak piyasaya süreceklerini söyledi. Özetle bu konuda bir sıkıntı olmayacak. Merak ettiğim bir diğer konu da kontrollerinin nasıl olduğuydu ve denediğimde PSP'nin en büyük sıkıntısının, yani analog nub'ının güvenilir olmamasının aşıldığını gördüm. Ayrıca söylememe gerek var mı bilmiyorum ama PSP Go gördüğüm en estetik el konsolu. Tasarım inanılmaz, kontroller sanki mümkünmüş gibi daha rahatlamış, 16GB iç hafıza da hediyesi...





BRINK

Bethesda ilginç işlere soyunuyor son zamanlarda. Splash Damage'ın (*Quake Wars*) yeni FPS'si Brink'in dağıtımını üstlenmesi mesela. Çok ilginç ve itiraf etmeliyim ki çok çekici bir grafik yapısı var Brink'in: İnsanların yüzleri uzun gibi, vücut oranları normal değil. Bu da oyuna çizgi romansı bir hava katmış.

Dünyanın neredeyse yok olduğu bir gelecekte geçen Brink, önceki Splash Damage oyunlarından farklı olarak sıkı bir tek kişilik senaryo da içeriyor. Ama oyunun esas parlayacağı alan tabii ki online olacak. Bakalım Modern Warfare 2, Left 4 Dead 2 gibi multiplayer canavarların arasından kendisini gösterebilecek mi...





Dev ekranda da ne DJ Hero oynandı be birader! Clubber kardeşlerimizin de Guitar Hero'ya bakarak yalanmasına gerek kalmadı.

Gerçi bunca goygoya rağmen hipnotize olmadım, bana kalsa bütün fuar Alpha Protocol'ün başında kalırdım fakat saç stili havalı abi "ya arkadaşım manyak mısın, git bir Bayonetta'ya da bak be!" derken çok korkutucu olabiliyordu. Yapabileceğim bir şey yoktu. Hem baksanıza Sega standından çıkmasam EA koridoruna koşturamazdım, arada yolda durup Split/Second'u oynayamazdım, Bad Company 2, Brütal Legend, Grand Slam Tennis gibi oyunlara dokunamazdım, Mass Effect 2, Army of Two: 40th Day gibi oyunları ilk gören olamazdım. Ama buradan ME2 kapısının önünde duran ablaya sesleniyorum: Kapıcı abla! Üç gün geldim iki tişört alabilir miyim diye, üç gün alamadım, bu ne rezalet! Seneye beş tane istiyorum!, birini Can'a verip üçünü karaborsadan satacağım. Bu kadar!

Mass Effect 2 tişörtü alamasam bile günü bitirdiğimde tatmin olmuş hissediyordum kendimi. Ayaklarımsa karmakarışık bir dilde, daha önce hiç duymadığım küfürler savuruyordu onu bütün gün oradan oraya sürükleyip duran bedene. Otelime doğru yürürken İspanyolca bilmeden Los Angeles'ta yol sormanın imkânsız olduğunu birinci elden anlamama sebep olacak tecrübeler yaşasam da oyunlar ve hayat güzeldi evsiz meleklerin şehrinde. Çok yorulmuştum ama değmişti galiba. İkinci güne ve getirebileceklerine ben ve dizüstü bilgisayarım komple hazırdık. Spielberg'in koruması tarafından tartaklanmak bile durduramamıştı beni, daha ne durdurabilirdi ki?



Bir Nintendo fanı olan Yiğitcan, Wii ve DS'in ne kadar yeni ürünü varsa, test etmekten geri kalmadı.



METROID OTHER M

Nintendo konferansından beklediğimiz çok şey vardı, bizi sıkması (ki sıktı, ofiste izlerken Tuğbek'in sıkıntıdan yerleri temizlemeye başladığı söyleniyor), Wii Sports Resort'u tekrar gözümüze sokması (ki soktu, ama çok şikâyetçi değiliz) ve bir iki ufak sürpriz yaşatması (bakınız Mario kutusu). Nintendo konferansından beklemediğimiz tek şey bizi yerimize mıhlamasıydı. Ve Nintendo, geçen sene Wii Music'le resmen bizi "n'apıyosunuz abi?" nöbetlerine iten Nintendo, tam olarak bunu yaptı. Metroid: Other M'le tanışın; Ninja Gaiden serisinin yapımcılarının Nintendo ile ortaklaşa yaptığı ve bizi Prime öncesi Metroid'lerin iki boyutlu aksiyon/platform iskeletleriyle tekrar tanıştıran Metroid: Other M'le. Oyun hakkında konferansta gösterilen video dışında pek fazla bilinen yok fakat o videonun söyledikleri yine de şimdilik gayet yeterli. Metroid Fusion'da çok bahsi geçen Samus'un eski kaptanının oyunda rol alacağını biliyoruz, oyunun "2.5D" bir havaya sahip olacağını ve zaman zaman birinci kişi kamerasına geçeceğimizi de. Ha bir de, deli gibi heyecanlı olduğumuzu biliyoruz. Of Nintendo n'aptın ya?

SABOTEUR

Saboteur benim için garip bir oyundu. Görmeden sevmiştim oyunu, gördükten sonra fikrim değişecek miydi bakalım?

Yapımcı oyunu oynamaya siyah beyaz görünen bir Paris semtinden başladı ve bize oyunun Will-to-Fight sistemini hatırlattı. Yani fazla Nazi kontrolünde olan bölgelerin renksiz olacağını ve biz o bölgelerdeki görevleri tamamladıkça rengin açılacağını. Ardından ana karakterimiz Sean'ın arabasına binip (evet oyunda yarış bölümleri olacakmış) görevinin olduğu mekâna yollandı. İsterse paldır küldür girebileceğini fakat bunun yerine şimdi gizlice bir çatı katından sarkan tel yardımıyla içeri sızacağını söyleyince çatı katına nasıl çıkacağını merak ettim. Yoksa, yoksa?... Ve evet, tırmanmaya başladı ve ben kendimi "E Assassin's Creed?" dememek için zor tuttum, aynı Altair gibi tırmanıyordu Sean. Fakat Altair'den farklı olarak indi, gizlice bir Nazi muhafızını öldürüp elbiselerini aldı ve dikkat çekmeden yerleştirdiği bomba patlayınca o hengame arasında silahlarıyla mekândan uzaklaştı, üstelik aynı Ortadoğulu kuzeni gibi kafaya aldığı NPC'lerin (bu kez NPC'ler fahişeydi) yardımıyla saklanarak.

Saboteur tek kelimeyle müthiş gözüküyor. Üstelik Assassin's Creed III diye tanıtılsaydı hiçbiriniz yadırgamazdınız bile. Fakat güzelliği de burada işte, oyun yepyeni bir formül yaratmıyor, sadece ilk Assassin's Creed formülüne stil, modern bir atmosfer ve daha ağır bir casus havası katıyor ve hiç de fena yapmıyor.

E3 GÜNLÜĞÜ 2.GÜN

Hayat bir kutu çikolata gibidir demişti ya Forrest Gump'ın annesi? Hah işte, E3'ün ikinci günü benim için bir kutu Fransız çikolatasıydı benim için. Kararlıydım, Ubisoft ve Activision standlarında tarafımdan denenmemiş oyun kalmayacaktı. Üstelik Square Enix, Konami ve Harmonix de listemdeydi. Hepsine Homer Simpson tarzında yumruğumu sallıyor ve "geliyorum" diye bağırıyormuş gibi hissediyordum. Bilmediğim şey ise, bu hareketi icat etmiş olan milletin beni resmen dört bir yandan saracağıydı.

Ubisoft'ta bana anlatılan her oyunun Fransızlar tarafından tanıtılacağı fikrine az çok alışmıştım zaten, fakat Activision standında arkamda Tony Hawk Ride için sıra bekleyenlerin, Harmonix'te benim Back in the U.S.S.R. cover'ıma gitar çalan arkadaşın ve Square Enix'te FF XIII fragmanını benimle birlikte seyreden adamların Fransız olması? Bunu beklemiyordum işte. Bana RUSE'u anlatan adam dışında hepsiyle (ki FF XIII ve TH: Ride adamları aynı kişilerdi) "hehe evet evet Zidane Seedorf hehe" muhabbeti yapmak ve ikinci gün sonunda istemsiz bir Fransız aksanı kaptığını fark etmek? Bu da E3'ün bana ikinci gün hediyesiydi işte.

Ama onun dışında ikinci gün ilkinden çok farklı bir gün değildi, koşup wireless noktası aramak, rezervasyon için yalvarmak (ki yemin ediyorum gün içerisinde gözümün önüne "Begging Skill Increased" diye bir yazı geldi) ve Fransızlarla "hehe Zidan Sidorf" muhabbeti yapmak derken günün nasıl bittiğini anlayamamıştım bile. Yarın sondu ama bu yine de iyiydi. Topladığım çantaların zavallı otel odamda kapladığı alan her gün biraz daha büyüyordu çünkü ve ben hepsini birden nasıl taşıyacağım sorusuyla yüzleşmeye henüz hazır değildim. E3'ün geri dönüşünün, benim E3'ten geri dönüşüme göre çok daha heyecan verici bir şey olduğunu düşünerek avunmayı tercih ediyordum.

"Bir heves, Jack Black görmek ümidiyle Brütal Legend standının etrafında kediler gibi dolaştım, ama nasip olmadı bana o yar." - Yiğitcan





ME, MYSELF AND MARIO

Onu çok fazla yan oyunda gördüğümüzü biliyorum; Mario Kart, Mario Party, Mario Tennis, Brawl derken Wii'de Mario'yu kontrol edebileceğimiz 10 civarı oyun var neredeyse. Fakat E3'te iki Mario oyununun açıklanması yine de şaşırtıcıydı, zira bu oyunlardan biri uzun süredir bir Mario oyununa gelen ilk devam oyunu, diğeri ise tarihin ilk co-op multiplayer Mario'su.

İlk oyun Super Mario Galaxy 2 hakkında, ilk bölümde de yaptığımız gibi Yoshi'ye binebileceğimiz ve Wiimote'la onun diline hedef aldırtabileceğimiz dışında fazla bilgi yok. Fakat öteki oyunu, New Super Mario Bros. Wii'yi yani, bizzat oynama fırsatı bulduk ve oyunun asıl odağı olan dört kişilik yarı co-op/yarı mücadele bazlı multiplayer'ının inanılmaz eğlenceli olduğunu söyleyebiliriz. Grafikler DS'ten alınmış gözükse de arkadaşlarınızla devamlı tatlı sert bir rekabet içerisinde oluşunuz oyunu dört kişi bir araya geldiğinizde yapabileceğiniz şeyler listesine rahatlıkla sokacak türden. Görünüşe göre Mario birkaç on yıl daha "en tanınan oyun karakteri" olarak kalacak, ne dersiniz?

YARIŞ OYUNLARI YENİDEN GAZLANIYOR

2007'nin FPS'lerin yılı olduğunu hatırlıyorsunuz değil mi? Crysis, CoD4, Orange Box, Halo 3... FPS severler için neredeyse mükemmel bir yıldı o. Eh önümüzdeki yıl da yarış severler için aynı mükemmellikte olacakmış gibi gözüküyor, duyurulan yarış oyunlarına baksanıza.

Gran Turismo 5 ve GT Mobile'i zaten biliyorsunuz. Fakat zaten GT 5'ten çok, GT 5'in tüm havasını bozan Forza Motorsport 3'ten bahsetmek niyetindeyim. Bir neslin Gran Turismo'dan daha iyi gözüken bir oyun göreceğini tahmin etmek güçtü fakat Forza Motorsport 3 o oyun olarak karşımızda baylar bayanlar. Ayrıca iç güzelliği de gayet sağlam. 200'ün üzerinde event, yeni oyuncular için geliştirilmiş yardım sistemi, oyun içi bir video yakalama opsiyonu ve GRID'i anımsatan bir rewind sistemiyle birlikte gelecek FM3.

Grid demişken... Bu işi senelerdir yapan bir firma var ya hani, Codemasters diye, ufacık? Onların yeni oyunu Dirt 2'den söz etmiş miydim? CMR serisi Colin rahmetli olmasına rağmen yoluna devam ediyor ve oyun her zamanki kadar inanılmaz hissettiriyor oynarken. Benim oyuna dair fikrim Dirt 2'nin biraz daha arcade olduğu yönündeydi fakat buna net bir cevap vermek için oyunu bir kez de arkamda sıra bekleyenlerin derdi olmadan oynamam gerek.

Neyse ki Nitro ve Shift'te sıra beklemedim. Ah, onlardan söz etmedim tabii... NFS: Nitro, Wii'ye çıkacak ve tamamen eski NFS'lerin arcade'liğinde olacak. En iyi tarafı ne biliyor musunuz? Wiimote kontrolleri inanılmazdı! Wiimote'u anahtar çevirir gibi çeviriyorsunuz, araba dönüyor ve bir noktadan sonra bu doğal gelmeye başlıyor. Shift'se bunun tamamen zıttı, oyun NFS serisinin hiç olmadığı kadar simülasyon ve inanılmaz bir atmosferi var. Bir de Activision'un Blur'u var tabii, temelde Mario Kart'ın gerçekçisi diyebileceğimiz oyunda power-up toplayıp 20 kişilik yarışlarda arkadaşlarımızın kafasına kafasına vuruyoruz. Ama... Kafasına kafasına vurmak demişken, Split/Second'dan da söz etmeliyiz. Benim bugüne kadar oynadığım en zevkli yarış oyunu... Zamanlamayı doğru tutturduğunuz takdirde rakibinizin kafasına o sırada yanından geçtiği bir duvarı düşürebildiğiniz, eğer doğru zamanda yapabilirseniz tüm pisti baştan sonra değiştirebildiğiniz bir oyun bu. Multiplayer olarak ne kadar eğlenceli olacağını tahmin bile edemiyorum.

Yarış oyunları için 2009 iyi bir yıl olacak, 2010'da çıkacak Split/Second da işin sosu. Arcade, simülasyon veya arkadaşının kafasına bina düşürmeyi sevenler, kemerleri bağlayın!



GRAN TURISMO

PSP'ye gelecek Gran Turismo'nun hiçbir eksiği yok desem ne derdiniz? Evet, oyunu oynamadan ben de inanmazdım ama ufacık konsolumuz büyümüş, yazılım kütüphanesine GT 4'ten aşağı kalmaz bir GT eklemiş. Grafikler biraz kütük ama olsun. GT 5'ten de Nascar ve WRC lisansları alındığı haberleri geldi hem... Ha, bu arada GT PSP'de 800'ün üzerinde araba, 30'un üzerinde pist, ad-hoc ve wi-fi multiplayer olanakları var demiş miydim? Evet süper olacak!



DRAGON AGE ORIGINS

Bioware gazlı içecek bile satsa koli koli alacak oyuncular olarak Dragon Age Origins'in zaten muhteşem bir iş olacağını biliyorduk. E3'te gösterilen yeni videosu ve gıdım gıdım verilen bilgiler sabır taşımızdaki çatlakları daha da artırdı. İnsanlığı korumak için her şeyini veren Grey Warden'ların savaştaki muhteşem becerileri bu yeni videoda artık iyice gözler önüne serilmiş oldu. Oyundaki savaşların son derece kanlı olacağını zaten biliyorduk fakat şimdiye kadar hiçbir oyunda ateş topu yiyip param-parça olan düşmanlara rastlamamıştık. Dört karaktere kadar grup kurup bu grubu gerçek zamanlı savaşlarda yönetebileceğiz Origins'de. Bioware bu sefer her şeyi sonuna kadar gerçekçi yapmaya kararlı gibi görünüyor. Karakterlerimiz yalnızca savaşmayacak, aynı zamanda sevişecek de. Oyunun çocuklar için olmadığını anlamak o kadar da zor değil ama oyunun tanıtımındaki "şiddet, şehvet ve ihanetin epik hikâyesi" tanımıyla bu durum kesinleşmiş oluyor. Oyunun yanı sıra evrenle ilgili bir kitap yazılıyor ve masaüstü oyunu da yapılıyor.

THE LAST GUARDIAN

ICO ve Shadow of the Colossus'un ardından Fumito Ueda ve takımının yeni bir proje üstünde çalıştığını biliyorduk. Herkes ICO'nun veya SotC'un bir devam oyununu beklerken, benzer evrende (hatta belki de aynı) geçen, o duygu yüklü, etkileyici video çıktı karşımıza. Shadow of the Colossus'dan çıkma dev bir canlının tehlikeli bakışlarıyla başlıyor video. Arkasından koşan minicik çocuğu da görünce kafamızda soru işaretleri oluşuyor ama ikisinin arkadaş olduğunu çözdüğümüzde bu hikâyenin esas vurucu noktasının ne olacağını anlıyoruz. Yöneteceğimiz ufaklığa yardım eden bu dev hayvan inanılmaz şirin. İri tüyleri üzerinde dolaşabiliyoruz, sırtına tırmandık mı her yere uçabiliyoruz. Muhtemelen de ara sıra besliyoruz. Üzerindeki oklar nereden geldi, o boynuzlar nasıl kırıldı, fikrimiz yok ama oyundaki hüzün dozunun boğazımızı düğümleyeceğini hem müziklerden hem de görüntülerden anlıyoruz. Yöneteceğimiz ufaklıkla da ufak çapta platform, bulmaca tarzı oynanışa bulaşıyor ve videonun harika müziğiyle sonuna geliyoruz. Karşımızdakinin yeni bir sanat eseri olduğuna çok eminiz.

YILIN DEDİKODUSU
BAND HERO

E3'te her zaman kapalı kapılar ardında, kimsenin bilmediği ve sonra endüstriye sızdırılan garip işler döner. Bu işler çoğu zaman da endüstriyi sarsacak türden gelişmelerdir. Bu sene bu tür dedikodulardan -E3'ün eski haşmetine dönmesini kutlamak amacıyla olsa gerek- saçmalık derecesinde çok vardı, "Milo'yu biri arkadan kontrol ediyor" dedikodusu, Square'in Rapture adında alakasız bir DVO yaparken Sony'nin müdahalesiyle bu oyunun FF XIV'e dönüştürüldüğüne dair fısıltılar... Bunların dışında da çok şey konuşuldu fakat biri, hepsinden daha gerçekçiydi. Traveller's Tales'in bir ay önce duyurduğu Lego Rock Band'in E3'te gösterileceği biliniyordu. Bilinmeyen ise oyunun, Lego temalı bir RB olmaktan daha fazlasını; çocuklar için bir RB olmayı amaçladığıydı. Şarkıyı çalamadığınızda sizi şarkıdan atmak yerine sadece cıvata kaybettiren mekanizmasıyla Rock Band daha önce dokunmadığı bir markete LRB sayesinde girecekmiş gibiydi. Fakat tek dişi kalmış canavar Activision buna seyirci kalmadı. E3'te tek bir görüntüsü bile olmayan "tüm ailenin eğlenebileceği" Band Hero duyuruldu ve oyunun geliştirildiğine dair bile tek bir kanıt yoktu. Activision muhtemelen bir haftalık bir hazırlıkla o güne kadar aklının ucundan bile geçmeyen bir oyun icat edivermişti. Tüm iyi niyetimizle "mühim olan yarışmak tabii" deyip geçiyoruz.

ENİNE BOYUNA E3

Evet, geldik E3'ün her şeyi özetleyen, okumayı "en sevdiğiniz", "en beklediğiniz" köşesine. Yani "enler"e, en sevdiklerimize. Öncelikle söyleyelim, burada en iyi RYO, en iyi aksiyon, en zıplamalı oyun gibi kategorilerle karşılaşmayacaksınız. Onun yerine daha garip, daha otantik ve daha Oyungezer olacak kategoriler. Hazır mısınız? Başlayalım mı?

Öncelikle en baştan, yani fuarın **en iyi konferansından** söz etmek istiyorum. Evet, Natal bizi de sarstı ve evet, Other M'i kimse beklemiyordu ama Sony konferansında gerçekten bir tek boş an bile yoktu. Müthiş özel oyunlar, kimsenin, kimsenin beklemediği bir hareket algılamalı kontrol duyurusu ve her şeyden önemlisi... Ya müthiş oyunlar demiş miydim? Yani yer kalmadığından Ratchet & Clank'ten söz edilemedi diyorum yahu!

Bir de **en büyük sürpriz** var tabii, bu da tartışmasız bir şekilde hiç habersiz kalbimi çalan Scribblenauts'a geliyor. DS'in dokunmatik ekranının Elite Beat Agents'tan beri en yaratıcı kullanımına sahip bu oyun şöyle işliyor: Oyunda ilerlerken bir şeye ihtiyacımız olduğunu düşünürsek onu basit bir şekilde dokunmatik ekrana *yazıyoruz* ve birden, ta-da, o eşya karşımızda! Yolunuzun üstünde bir balina var diyelim, yazın aşağıya "bulldozer", balinayı dereye itin, veya isterseniz vinç yazın, Scribblenauts'un kelime dağarcığı inanılmaz! EndWar'un ses tanıma sistemi mi demiştik? Daha iyisiyle kapışmaya var mısınız? *(devamı sayfa 30'da)*

E3 GÜNLÜĞÜ 3.GÜN

Kulaklarımda Sugarcult'ın Los Angeles şarkısı çalıyor son gün... İçimden yaşam sevincini almış biri sanki. Buraya gelirken tüy kadar hafif olan bilgisayarım şimdi tonlarca kilo ağırlıkta. Ve ben, benden çok daha kocaman olan fuar alanında bu bilgisayarla koşuşturmuşum günlerdir, kolay mı? Ama fiziksel sızılarımı bir yana bırakırsak bugün ilk günkünden çok daha iyiyim, bütün bunlara değdiğini hissediyorum çünkü. Hani doğru bir şey yaptığınızda hissedersiniz ya, öyle işte. Geçen gün Shift'in özel bir gösterimine sokmamam gereken burnumu soktuğum için EA yetkilisinden azar yemişim (yani özel gösterimse niye koridorda yapıyorsunuz, Allah Allah). Ubisoft'ta çalışan bir ablaya "ya sanırım bu yılın en iyi E3 kızları sizde" deyip "biz booth babe getirmedik bu yıl" cevabını almışım. O kadar çok gaf yapmışım ki genel olarak, McDonald's'a girip "bir Whopper alabilir miyim" demediğim kalmış bir tek. Ama değmiş sanki. Son gün gidiyorum Convention Center'ın koskocaman kapısına, uçağım saat 6'da, ağzı yüzü yamulmuş şekilde de olsa çantam toparlanmış, Berkant'la son bağlantılar kurulmuş, Tuğbek'ten son öneriler alınmış (ki yani öneri dediğin ilk gün verilir Tuğbek, buradan söylemek istiyorum) fakat yüzümde yine de bir gülümseme var. Bugün Sony ve Nintendo standında ne varsa deneyeceğim sonuçta, nasıl gülümseme olmasın ki?

Ama son gün telaşıyla bazı sıkıntılar da yaşıyor insan tabii ki… Örneğin Beatles: Rock Band'in özel yapım gitarının elimde ölmesi (panik yapmayın, durumu şu an iyi, kritik safhayı atlattık), Battlefield 1943'ün başında bilmeden bir saat geçirmem (ama tişört verdiler), Bethesda standında beni "özür dilerim sadece basın mensuplarına tişört veriyoruz" diye geri çevirmeleri (hayır cevap da veremedim biliyor musunuz, kadın o kadar ikna ediciydi ki bir basın rozetim olduğunu bile unutmuş şekilde uzak-

HEAVY RAIN

Heavy Rain'de hep süper gerçekçi karakterlerle ilgili resim ve videolar gördüğümüz için, ARI delil toplama arabirimiyle birlikte düzgün bir oyuna benzemeye başlamasını yadırgadık. Bir de kulağımıza şöyle bir şey çalındı: Oyun tamamen film gibi aktığı halde, çok önemli noktalarda yapacağınız çok yanlış bir hareket sonucunda dört ana karakterden biri ölebilecek. Bu durumda bile oyun devam edecek ama o karakterin hikâye boyunca yaşayacaklarını ve bu büyük seri katil soruşturmasına yapacağı katkıyı görmekten mahrum kalacaksınız… Oyunda 60 sahne olduğunu düşünürseniz, ölmek için çok fırsatınız olacak. Bu da demektir ki meraklı olanlarımız (biz hepimiz) Heavy Rain'i defalarca oynamak isteyeceğiz.

Heavy Rain nasıl oynadığınızdan ziyade, hikâyeyi nasıl yönlendirdiğinize göre şekillenen, bunun üstüne kurulan bir oyun. Oyunda bir nesneye veya birisine yaklaştığınızda, onunla ilgili aklınızdan geçen düşünceler ve seçenekler kafanızın etrafında dönmeye başlıyor. Hangisini seçeceğinize bağlı olarak hikâyenin akışı değişiyor. Aksiyon sahneleri ise refleks oyunlarıyla (quick time events) gerçekleşiyor.





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Önce sahneye onlarca Jedi ve Sith çıktı. Tıpkı Eski Cumhuriyet döneminde olduğu gibi, elinizi sallasanız ışın kılıcına çarpıyordunuz. Daha sonra Ray Muzkya ve Darrell Rodriguez ışıkların altında parladı; başladılar oyunu anlatmaya. Aslında gayet sıkıcıydı, tüm sözlerini ezberledikleri belliydi ve kasım kasım kasılıyorlardı. Neyse ki çok uzatmadılar muhabbeti ve oyunun ilk sinematik fragmanının gösterimi başladı. Bu sıkıcı konuşmanın ardından ilaç etkisi yapan müthiş etkileyici bir fragmandı bu. Fakat görsel açıdan ne kadar güzelse, "akıl fikir" açısından o derece kötüydü. Jedi'ların ana gezegeni olan Coruscant'taki Jedi tapınağına yüzlerce Sith gemiyle giriyor. Normalde yaprak kıpırdasa farkına varan force, hem de Jedi tapınağında, o sırada uyuklamakta belli ki… O kadar Sith'i nasıl hissetmediniz? (Hadi onu geçtim, koca Star Wars evreninde bir radar olmaz mı arkadaş?)
Bioware hâlâ hikâye konusunda fazlasıyla iddialı. Her sınıfın, her tarafın ve her ırkın farklı varyasyonlarda hikâyesi ayrı ve kendine özgü olacak dediklerine göre. Bunun daha etkileyici olması içinse oyundaki her ama her NPC için seslendirme olacak, yüz binlerce satır diyalogun işlenmesi anlamına geliyor bu da. Gerçekten takdir ediyoruz ve kolaylıklar diliyoruz. Ayrıca önceki SW oyunlarında hiç görmediğimiz gezegenler de TOR'da yer alacak.
Bu arada oyun çıkana kadar bu bilgi geçerliliğini yitirebilir ama Bioware'den amcalar oyunda sekiz ırk ya da sınıf olduğunu ağzından kaçırdı.

KEHANET KÖŞESİ

Bu E3'te gördük ki birkaç sene öncesine kadar sadece hayalini kurduğumuz, sadece filmlerde gördüğümüz teknolojiler aslında daha da yakın bize. Elbette ki son kullanıcıya yansıyan teknolojiler hâlâ üretimde kullanılan teknolojilerin yanında bebek kalır ancak özellikle Project Natal'ın ve Milo'nun bize bambaşka kapılar açacağı bir gerçek. Konsol firmalarının oyunları kontrol etme yöntemlerimizin üzerine bu denli gidiyor olması ayrı bir tartışma konusu ancak Project Natal'ın aslen bir görüntüleme düzeneği üzerinden şekillendiğini düşünecek olursak gerçek üç boyutun o kadar da uzak olmadığını görebiliriz. Kısacası kontrol cihazlarından tamamen kopmuş ve holografik görüntüleme üzerinden oynanan oyunlar sandığımızdan çok daha yakın.

ENİNE BOYUNA E3

En can yakan yokluk kategorisinde iki adayım var: Can'ın "oğlum bana Mass Effect 2 tişörtü almadıııın" deyişi öncelikle. Diğerini sanırım ben söylemeden siz de biliyorsunuz: Imagine serisinin yeni oyununu konferansta gözümüze sokan Ubisoft, geçtiğimiz aylarda videosu sızmış Beyond Good & Evil 2'nin bahsini bile açmayarak resmen kalbimize bıçak soktu. Hayır Petz'i bile getirdiniz insafsızlar, Jade'im nerede ha? Yazık değil mi Michel'im Ancel'ime?
Ve sırada **en iyi saklanmış sır** var ve siz bunun kazananını da gayet iyi biliyorsunuz. Zira basının her yanını didik didik ettiği endüstride sır saklamanın zorluğuna rağmen bunu tek bir firma başardı. Evet, Square Enix'ten ve kelime anlamıyla hiç kimsenin beklemediği Final Fantasy XIV'den söz ediyorum. Hatta bırakın açıklanmasını, online olmasını bekleyeniniz var mıydı? Sorarım size?

En saklanmasa da olacak sır ne peki? Sır saklamanın suyunu çıkartan acaba kimdir kimdir desek, sonra biri Kojima dese, Kojima hayranları dövmez değil mi onu? Ama ben biliyorum ki geri sayıma açılan geri sayımda en sadık Kojima hayranları bile sağlam bir küfür savurdu deli Japon'umuza. En sonunda geri sayımlar bitti ve Kojima Microsoft sahnesindeydi. Metal Gear Solid Rising, başroldeki Raiden'ıyla birlikte 360'a çıkacak. Sonra tabii oyunun PS3'e de çıkacağının altı çizildi, bir de PSP'ye gelecek Peace Walker iyice parlatıldı, ne geri sayımın ne de konferansa çıkan Kojima'nın bir anlamı kaldı. Eh bu kadar paniğe gerek yokmuş be Kojima'm be?

Ama bu kadar garip ödül verdikten sonra az biraz mantıklı bir ödülü çağrıştıran bir şey vermeden olmaz. İzninizle huzurlarınızda **bu hengamede dikkatinizi en çekmeyecek ama Yiğitcan'ın ısrarla dikkat etmenizi tavsiye ettiği oyun** ödülünü başında saatlerimi geçirmek için sabırsızlandığım Split/Second'a vermek istiyorum. Evet, Modern Warfare 2 süper, evet benim de Assassin's II demosuna çıksa da yesek gibi bir tepkim oldu ama Split/Second gerçekten de saf ve inanılmaz bir eğlence vaat ediyor şimdiden. Zira şimdiye dek hiçbir oyundan böyle yoğun bir aksiyon filmi hissi almamıştım, aksiyon filmlerinin oyunlarından bile. Split/Second'ı takip edin, yalnız olmayacaksınız.

Çıktığının dördüncü gününde sadece Japonya'da 360.000 adet satmış durumda Wii Sports Resort. İlk oyundan çok daha eğlenceli olduğu kesin.



laştım standdan) ve genel olarak gün içerisinde üç kere yaşanan pasaport kaybı paniği (biri Bethesda standındaydı... kadın o derece korkutucuydu işte)… E3'e veda etmek için iyi bir gündü demek ki. Sokaktaki evsiz amcalarla ettiğim muhabbetler ve beraber bir kahve içelim diye buluştuğumuz Giray'ın Google Maps'i yanlış anlamasıyla alakalı maceralarımız da başka yazıların konusu olsun. Convention Center'dan çıkarken bu macerayı size anlatmak için kuracağım ilk cümlenin ne olması gerektiğini arıyordum aklımın içinde ama son cümlem kendiliğinden geldi: E3 geri dönmüştü ve biz Oyungezer olarak tam dibindeydik.



BIOSHOCK 2 – MULTIPLAYER

Bioshock 2'nin multiplayer'ı, ilk oyundan tam bir yıl önce ve Rapture'ı mahveden Adam Savaşı sırasında geçiyor. Multiplayer maçlara Rapture'daki kendi dairenizde başlıyorsunuz ve siz başarılı oldukça dairenize yeni özellikler ekleniyor. Çatışmada kullanacağınız Plasmid'leri ve silahları seçtikten sonra savaşa dalıyorsunuz. Savaşan tipler bir inşaat işçisi, plasmid basmaktan kafayı yemiş bir ev kadını gibi beklenmedik tiplemeler.
10 kişinin aynı anda oynadığı multiplayer'da standart "herkesi öldürebilirsin" modunun dışında Survival of the Fittest ve Civil War gibi ilginç içerikli modlar da olacak. Ve işin güzel yanı multiplayer'ın tamamen kendine özgü bir hikâyesi de olacak, oynayıp rütbe atladıkça önemli noktaların açığa kavuştuğunu göreceğiz.

E3'ÜN KIZLARI DA GERİ DÖNDÜ

E3'ün geçtiğimiz iki sene boyunca girdiği sönmüş balon modunun bazılarımız için en can yakan kısmı, E3 stand kızlarının da sırra kadem basmasıydı. Hatırlarsanız E3 küçülmeden önce, oyun firmalarından yapılan açıklamalarda "stand kızlarına verdiğimiz paralar bizi zor durumlara sokuyor" lafı çok kez sarf edilmişti. Fakat bu sene E3'ün ihtişamının geri dönmesiyle beraber 1.90 boyundaki fidan ablalar da geri döndü. Ancak ne yalan söyleyeyim, tüm kızlar vasattı. Hele o 2006 yılını, özellikle de CoD4'ün fizik modellemeleri harika görünen kızlarını hatırlıyorum da… Güzellik kriteri geçen üç dört yılda bayağı bir değişmiş olmalı, en azından benim için öyle oldu. Yine de bulduk bunuyoruz moduna girmeyelim, dünya hâlâ güzel bir yer.



EDİTÖRÜN SEÇİMİ
G4 TV standındaki kızıl saçlı.



UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

Sanki bir Die Hard, sanki John Woo'nun elinden çıkmış aksiyon filmi izliyor gibi hissettik Uncharted 2'nin videosunu izlerken. Oyun içi veya dışı diye bir tabir kullanamayacağız çünkü bu oyunda her sahne oyun içi grafikleriyle, üstün bir şekilde hazırlanmış. Saniye geçmeden sinematiğe, oradan oyuna dönen bu oyunda artık ormandan çıkmışız ve kaosu şehre getirmişiz. Arabalar patlıyor, binalar yıkılıyor, üst üste devriliyor, camlar parçalanıyor, peşinizde bir uçak-savar veya helikopter olabiliyor. Bir an için olsun soluklanamadan oradan oraya kaçan Nathan Drake, aksiyonun tam anlamıyla dibine vuruyor bu ikinci oyunla birlikte. Nathan eskisine oranla daha hızlı hareket ediyor, daha fazla yere tırmanabiliyor, eşyaların arkasına daha iyi saklanabiliyor. Gördüğümüz kadarıyla "daha iyi"lerle süslenen bir oyun oluyor Uncharted 2. Mutliplayer'ı da bir o kadar güzel gözükse de aklımız hep hikâye modundaki sinematiklerdeydi. Binaların ufalanışı, saldırıların tokluğu derken Uncharted 2 E3'ten editörlerin seçip verdiği "En İyi …" ödüllerinden üç tanesini evine götürdü, oyun çıktıktan sonra bu ödüllerin sayısının katlanacağına eminiz.

E3'TE AÇIKLANAN TEKNOLOJİ SIRLARI

ARTIK DOKUNULMAZ DEĞİLLER!

E3 fuarının hayata döndüğünü görmek hepimizi sevindirdi. Eski görkemine kavuşan fuarda sadece yapımcılar değil, teknoloji üreticileri de yeni harikalarını görücüye çıkarttı ve gördük ki bu yılın favorisi, üç büyük firma (Nintendo, Sony ve Microsoft) için de aynıydı: Hareket algılama. Kullandıkları yöntemler farklı olsa da amaçları ortak, bize sanal dünyayla somut etkileşim deneyimi yaşatmaya çalışıyorlar. Bu satırlarda E3 boyunca aklımızı başımızdan alan yeni teknolojileri paylaşacağız sizlerle. Hemen başlayalım.

NINTENDO

Konsolda kontrol cihazlarında hareket algılama teknolojisini ilk kez Nintendo kullanmıştı. Bu yüzden teknolojinin bu konudaki önderi kabul edebiliriz. Nintendo Wii Mote'un hassasiyetini arttıran ürünün becerilerini bir adım ileriye taşıyan MotionPlus'la karşımıza çıktı. Tiger Woods PGA Tour, Virtua Tennis, Grand Slam Tennis gibi sevilen serilerin yeni oyunları MotionPlus destekli geliyor. Wii Mote'un arkasına eklenen MotionPlus, Nunchucın kullanımını engellemiyor. Wii Mote'un gevşek havasından sıyrıldığını görmek çok kolay. Kontrol cihazı her eksende en karmaşık hareketleri dahi gerçek zamanlı olarak algılayabiliyor. Aradığımız hassasiyeti sonunda bulduğumuzu söylemek yanlış olmaz.

SONY

Playstation3'ün dalgalı başarı grafiği Sony'nin canını hiç sıkmamış gibi görünüyor. Sony E3'te Eyepet, Invizimals ve Motion Controller'la boy gösterdi. Eye Toy kullanarak sanal ortamda evcil hayvanımızla oynamamıza imkan veren Eyepet'ten daha önce bahsetmiştik. Invizimals ise biler için tamamen yeni bir macera. PSP'mize takacağımız bir kamera yardımıyla oyun alanımızı ekranın dışına taşıyor. Bir yerde oturup etrafı izlemiyoruz. Aksine gerçek dünyaya PSP'nin ekranından kameramız aracılığıyla bakıyor, etraftaki hayaletleri yakalayıp oyunla birlikte gelen kartları kullanarak yakalıyoruz. Yakaladığımız hayalet ve yaratıkları, geliştirebiliyoruz. Yapay zekaya ya da bir arkadaşımıza karşı oynamamız mümkün. Çarpışmalar siz hayaletleri evin neresinde ele geçirdiyseniz orada gerçekleşiyor. Çarpışmalar sırasında kameraya üfleyip hortumlar, yada PSP'nizi sallayarak depremler yaratmanız mümkün. Elinizle gölge yaparak kara büyü de kullanabilirsiniz. Masanın üstünde sinek gibi bir şaplakta rakibinizin işini de bitirebilirsiniz. Playstation3'le birlikte gelen SixAxis'ler belli bir noktaya kadar hareket algılama kabiliyetine sahipti. Sony'de geleceğim hareket algılamada görmüş olacak, Wii Mote benzeri bir kontrol cihazıyla çıktı karşımıza. Cihazın farkı hareket algılama için Eye Toy kullanıyor olması. Kontrol cihazı üzerinde göze gayet çirkin görünen bir küre var. Kamera bu küreyi tarayarak sistemin tüm yaptığınız hareketleri algılamasını sağlıyor. Fuarda ürünü tanıtan bir dünya video beklerken Sony farklı bir yol tercih edip canlı bir teknoloji demosu yaptı. Ürünün henüz bir adı yok. Tanıtılan da ürün değil teknolojinin ta kendisi. Ürün üzerinde düğmelere vb eklenecek haliyle. Fuarda gösterilen haliyle bile ürünün oyun deneyimini nasıl değiştireceğini görmek zor değil. FPS, gerçek zamanlı strateji ve spor oyunlarında nasıl çalışacağına dair örnekler dışında bizi asıl heyecanlandıran, aleti kalem gibi kullanıp düzgünce yazı yazabiliyor olmalarıydı. Kulağa çok basit gelse de, cihazın ne kadar hassas olduğuna dair en net bilgiyi gösterimin bu bölümünden aldık. Wii Mote'un titrek hareketlerine karşın, MotionPlus daha piyasada yerini almadan çok ciddi bir rakibe sahip oldu. Nintendo Wii'nin donanım olarak rakiplerinden çok geride olduğunu düşününce, sanal everene daha keskin bir şekilde dokunabileceğimiz çok daha ciddi oyunlarla karşılaşacağımızı bilmek muhteşem bir duygu. Wii Mote'tan esinlenerek yola çıkmış olsa bile Sony turnayı gözünden vurmuş gibi görünüyor.

MICROSOFT

Nintendoyla sevinip, Sony'le coşarken, hepsini unutmamız, hepsini aklımızdan çıkartmamız gereken an geldi. Çünkü hiçbirinin bir önemi kalmadı Microsoft gösteriminin ardından. Diğer firmalar yeni kontrol cihazlarını tanıtırken Microsoft kontrolle ilgili ancak kontrol cihazı olmayan bir sistemi tanıtıyordu. Project Natal kontrol cihazını ortadan kaldırıyordu. Microsoft'un deyimiyle "Kontrol cihazı sizsiniz". Tanıtımda insanlar bir kontrol cihazı kullanmadan resim yapıyor, top oynuyor, hoplayıp zıplayıp adam dövüyordu. Nintendo ve Sony'nin aksine Natal oda içinde ki hareketlerimizin tamamını algılıyor, ekrana yakınlığımızı hesaplayabiliyor, ruh halimizi ya da kameranın karşısında kaç kişi olduğunu rahatlıkla söyleyebiliyor, sesimizi tanıyabiliyor. Kameranın karşısında dikilenleri de ayrı ayrı tanıyabiliyor. Bunların tamamını herhangi bir kontrol cihazına ihtiyaç duymadan yapabiliyor. Bir yerine iki kamera kullanıyor Natal. Aslında gözlerimizi taklit ediyor. Biri gerçek gözümüz diğeriyse derinlik gözümüz. Natal'la birlikte



Tamamen yeni bir Xbox versiyonu değil de, Xbox 360'ın Natal'lı yeni bir versiyonunun 2010-2011 yıllarında piyasaya çıkacağı kesinleşti.

Bir gün önceki Xbox 360 konferansında açıklanan Natal'ın şokuydu herhalde, Sony'nin kendi hareket tekonolojisini sunan ikili ilk başlarda pek bir kendine güvensizdiler...







...ama gösterim ilerleyip de alkışlar ve "woaah!" sesleri yükseldikçe, onların da keyfi yerine geldi. Sony'nin oyuncağı başarılı olacak gibi.

NATAL TEKNOLOJİSİ

gelen yatay alıcı, televizyonun altına ya da üst kısmına yerleştiriliyor. Üzerinde kamera, derinlik algılayıcı, mikrofon bulunuyor. Kendi işlemcisi üzerinde Microsoft tarafından geliştirilen yazılımı çalıştıran Natal, 3B hareket algılama, yüz tanıma, ses tanıma, ses kaynağı bulma, gürültü azaltma gibi becerilere sahip. Ayrıca mimiklerin tamamını algılayabiliyor. Örneğin parmakların hareketlerini birbirinden ayırt edebiliyor. Motion Capture tekniğiyle yapılan oyunlar ve yapım aşamalarını görmüşsünüzdür. Aktörün giydiği kıyafet üzerinde kameranın yakalaması ve hareketi dijital ortama aktarabilmesi için bir sürü noktalar yerleştirilir. Natal bize bir kostüm giydirmeden vücudun 48 ayrı noktasından hareketlerimizi algılayabiliyor. Teknolojik ıvır zıvırı bir kenara bırakabilirsek, Microsoft hiçbir kontrol cihazına ihtiyaç duymadan sanal dünyayla somut bir şekilde etkileşime girmemize imkan yaratıyor. Sadece oyunlarda değil multimedya uygulamalarında da Natal damgasını vuruyor. Xbox kullanıcıları görüntülü olarak görüşebiliyor. Konsolunuz televizyonun yanında duran, düğmesine basıp açtığınız bir cihazken, günaydın deyip sohbete başladığınız bir arkadaşa dönüşüyor.

GÜNÜN ADAMI MILO

E3 fuarında hep firmaların önemli isimleri sahneye çıkar ve ürünleri, teknolojileri, yaptıkları oyunları anlatırlar uzun uzun. Genellikle beni sıkar bu durum, tamamını tek başlarına yapmışlar gibi. Natal'ın sunumuysa bambaşkaydı. Çünkü sunumun baş rolünde ne bir CEO, ne bir mühendis ne de bir şirket çalışanı vardı. Günün adamı Milo'ydu. Natal'ın ilk göz ağrısı. Peter Molyneux sahnede Natal'dan bahsederken, yapılan oyunlarda aslında önümüzde ki en büyük engelin kontrol cihazları olduğundan gerçek anlamda oyunlarla etkileşimimiz olmadığının üzerine basıyor. Milo ekranda belirdiğindeyse ne demek istediğini daha iyi anlıyoruz. Milo genç bir çocuk ve arkadaşı Clear kameraya yaklaştığı anda kendisini tanıyor. Ödevleri hakkında yöneltilen soru karşısında yaramaz bir ifadeyle kameradan uzaklaşıyor. Clearin hem sesinden hem de mimiklerinden ruh halini anlamaya çalışıyor. Gösterimin iki can alıcı noktası var. Birincisi Clear bir kağıda balık resmini çizip kameraya doğru uzatıyor. Milo kameranın durduğu köşeye uzanıp kağıdı alıyor ve balık resmi hakkında yorum yapıyor. Tanıtımın fazlaca cilalandığı gerçek, ancak Natal'ın gerçek dünyada ki objeleri tarama ve sanal everene aktarma becerisi göz kamaştırıcı. Sony'nin eyepet'inde de benzer bir beceri var ama şimdiden pabucu dama atılmış gibi görünüyor. Bir diğer etkileyici sahneyse Milo'nun Clear balıklara bakabilsin diye kendisine maskeyi fırlatışı. Clear maske gerçekmiş gibi gayri ihtiyari eğilip yakalamaya çalışıyor. Daha sonra maskeyi takıp balıklarla oynarken suda kendi yansımasını görmesiyse diğer muhteşem bir an.

Milo biraz fazla cilalanmış bile olsa Project Natal'ın oyun deneyimimiz kadar sanal everenle etkileşimimizi ne kadar arttıracağını görebiliyoruz. Hepsini bıraktık artık Natal bekliyoruz.



Sony'nin yeni sanal oyuncağı Eyepet, çok şirin değil mi? Ama bazılarımız ondan korktu. "İnsana çok benziyor" diyorlar.

Wii MotionPlus, umuyoruz beklentimizi karşılar. WiiMote'un daha ilk günden yapması gereken şey için 3 yıldır bekliyoruz.
















LEFT 4 DEAD 2™

BEYİNNNZZ DAHA ÇOK BEYİNZZZOOARHH

-TUĞBEK ÖLEK



ESKİ EKİBİ TOPLAMAK

Left 4 Dead güneye doğru yol alırken ilk oyunda yüzlerce kez oynadığımız karakterlerimiz de kuzeyde kaldı. Şimdilik görünen o ki yeni oyunda Zoey veya Louis olarak oynayamayacağız. Ama diğer yandan ikinci oyunu istersek eski karakterler olarak oynayabileceğimize dair rivayetler de var. Gerçi karakterlerin birbirleriyle diyalogları bunu zorlaştırabilir. Ama bakarsınız Valve bize son anda bir sürpriz yapar.



Yeni oyun setimiz New Orleans sokakları. Burada biraz blues var, biraz redneck, bayağı da zombi...

Gecenin bir yarısı bütün ofis kurulmuşuz oyun odasına, Microsoft'un E3 konferansını canlı izliyoruz. Bir yandan da Sinan'la eski E3'leri yâd ediyoruz. Bu konferanslara girebilmek için ne taklalar atardık. Bir kere Microsoft konferansı için Los Angeles'ın yarısını yürümüştük (o zamanlar haritalarla aram pek iyi değildi). Şimdi keyfe bak, salonunda yayılmışın misler gibi, hiçbir şeyi de kaçırmıyorsun. Cips yer misin Sinancım, Faruk kolayı uzatsana, Serpil pizzanı yemiyorsan alayım mı? Oh gel keyfim gel. Bütün ekiple güle oynaya, bağıra çağıra izlemesi de ayrı bir keyif. Ama bir yandan da içimiz içimizi yiyor, bu sene E3 hakkında iyi duyumlar alıyoruz, sanki biraz toplayacak, eski havasını yakalamaya başlayacak gibi. Ulan gitse miydik acaba?

Microsoft konferansı bomba gibi gidiyor. *Project Natal*'ı görünce dibimiz düşüyor, öylece bakakalıyoruz. Hele *Milo* bizi bizden alıyor. Bu ne? Nasıl olur? "Ver elini öpeyim Peter abim", "Molenü bizi Matriks'e götür!" nidaları taşıyor ofisten. Gördüklerimizi tartışmaya dalıyoruz. Hararetli konuşmalar arasında konferansı bile bırakıyoruz. Arada bir *Crackdown* falan geçiyor ama gözümüz görmüyor. İşte tam o anda televizyondan buram buram blues kokan buğulu bir ses geliyor. Kulağımı kabartıyorum bu sese, ne ola ki diye.

Büyükannemi son gördüğümde, "Hâlâ dua ediyor musun evlat?" diye sormuştu. "Evet anacım" dedim, "ediyorum". Dedi ki "O zaman daha çok et evlat, çünkü bir halta yaradığı yok!"

Üç tane F-18 geçiyor New Orleans semalarından kısa irtifada, bombaları bırakıyorlar ve patlamaların arasından zombiler fırlıyor. "Anam zombiler!" diye fırlıyorum ayağa. Bu ne, bu ne ola ki yeni zombi oyunu mu geliyor? Ama öylesine kalabalık ki zombiler, yoksa yoksa bu…

Hıh, kurtuluşu bekleyerek ölecek değilim. Elimizde silahımız olduğu sürece… Savaşacağız!
…
Ve eğer kurşunumuz biterse…
Bebeğim, keşke kurşunları olaydı diyecekler.

COACH

Yaş: 39



Oyunun videosundaki havalı laflarından tanıdığımız Coach, kolejde yaşadığı diz sakatlığı yüzünden Amerikan futbolu kariyeri bitirince, zar zor mezun olur. Bulabildiği tek iş lisede sağlık dersi hocalığı olunca en azından birinci sınıflar takımının savunma koçluğunu kapar. Buradan yeni bir futbol kariyeri çıkarma hayali kurar ama ne işinden memnundur ne de takımındaki çocuklardan. Koçluk yapıyor olsa da pek formda olduğunu söyleyemeyiz bu hem sert hem sevecen, güneyli babalığının. Salgın başlayınca "keşke çocukları koştururken iki tur da ben ataydım" diye pişman olur. Coach'u The Wire dizisinde Dennis rolünü oynayan Chad L. Coleman seslendiriyor.

Elektrikli testerenin sesi duyuluyor, zombinin biri kafaya kızartma tavasını yiyor. Coşku dorukta. Ben tam ağzımı açıp *Left 4 Dead*'e görev paketi gel… diyecekken bam diye ekrana oyunun logosu vuruyor ağzımı kapatırcasına: *Left 4 Dead 2*. İki mi? İki mi? Nasıl yani?

BU ZOMBİLER KAPAK OLUR

Fuar biter bitmez arıyorum Yiğitcan'ı. "Olm oynadın mı Left 4 Dead 2'yi?" "Ya Tuğbek abi ben, fuar, zaman, koşturmaca çok, yetişememek, kızıcan ama…" Sanıyor ki oyun kaçırdı diye küplere bineceğim. "Koçum benim!" diye bağırıyorum, iki gözünden birden öpüyorum. Yiğitcan telefon yüzüne kapanırken oyun kaçırmasına sevindiğime mi şaşmalı, yoksa telefondan gözlerini salya sümük öpebilmeme mi bilemiyor. Koşa koşa Serpil'e gidiyorum:

- Serpil ben yazıyorum L4D2'yi!
- İyi yaz bir sayfa.
- Kapak ne seçtiniz bu arada?
- Karışık bir E3, belki *Prototype.*
- Delirmişsiniz siz! Bu arada altı sayfa ayır bana!
- Altı sayfa mı! Sen delirmişsin!
- Ama nolur nolur nolur nolur…

GÜNEŞİN DİBİNE İNMEK

Ah ah bizim ofisteki zombi muhabbetleri bitmez ki. Ama siz oyunu daha çok merak ediyor olmalısınız, o yüzden hiç uzatmıyorum. Eğer L4D hayranıysanız zaten oyunun ilk videosunu görmüşsünüzdür. Görmediyseniz de hemen açıyorsunuz E3 Video >>



Güneşin altında pırıl pırıl parlayan zombiler Left 4 Dead için de, bizim için de yeni.

>> Paketi'ni (*Karahan* DVD'si içinde) izliyorsunuz, biraz sakinleşince geri geliyorsunuz.

Ne videodur bu Allahım, bu kadar gaz bir videoyu en son ne zaman görmüştük acaba? İnanın en az 20 kere izledim ama hâlâ her izleyişimde kıpır kıpır oluyorum. Sadece zombileri ve L4D'i çok sevdiğimden değil, zaten tam gaz olan bir oyunu daha da coşturacak iki şeyden ötürü: Birincisi oyunun Amerika'nın güneyinde geçmesi, ikincisi kafaya kösülen silahların eklenmesi. Daha havalı ne eklenebilirdi ki L4D'e? Gabe Abi işini biliyorsun Valvelahhi!
Tamam, gaza gelip, Sinanvari espriler yapıp, yazıyı dağıtmayalım, işin havasına geçmeden önce en temel bilgiden başlayalım. Oyun bu sefer dört yerine beş senaryodan oluşacak, her bir senaryo da beş bölüm. Yani toplam 25 bölüm boyunca hayatta kalma veya beyin kemirme mücadelesi vereceğiz. İlk oyun çıktığında hatırlarsanız sadece iki bölüm zombi olarak oynadığımız Versus modunu destekliyordu da, sonradan eklenmişti diğerleri. Bu sefer ilk günden tüm haritalar hem Versus hem de Survival modlarını destekleyecek. İlk görev Georgia'nın Savannah şehrinden başlayacak ve adım adım güneyin dibine kadar inip Luisiana'nın meşhur New Orleans'ında bitireceğiz.

Oyunun E3'te oynatılan kısmı New Orleans'da geçen son senaryo The Perish'in ilk iki bölümüydü. Bu bölümlerin en büyük sürprizi, gece değil gündüz haritaları olması. Artık zombilerle sadece gece değil gündüz de dövüşüyoruz anlayacağınız. Henüz Valve 25 görevden kaç tanesinin gündüz, kaç tanesinin gece olacağını açıklamış değil ama bence sayı üstünlüğü gece görevlerinde olacaktır. Gündüz görevleri elbette oynanışı hayli değiştiriyor. Ortalık aydınlık olunca düşmanı daha rahat görebiliyorsunuz. Kenara köşeye saklanmış zombilerin tuzağına düşme riski azalıyor. Bu yüzden daha az temkinli ve daha hızlı ilerlemek mümkün. Zaten gündüz görevleri bizi buna zorlayacak gibi görünüyor. Mesela ilk oyunda bir düğmeye basar ve üzerimize yağacak zombi sağanağına hazırlanırdık. Bu sefer düğmeye basıp hiç durmadan tam gaz ilerleyeceğimiz durumlar yaratılmış. Zombiler yine sağanak olup yağıyor ama o sağanakta hızla ilerleyip ikinci bir düğmeye basana kadar durmuyorlar. Tabii o telaşta takım ister istemez dağılıyor, düşeni kaldırmak zorlaşıyor.

Ayrıca gündüz beraberinde yeni tehlikeler de getiriyor. Bir kere üzerimize gelen zombi sayısı daha fazla. En belası geceleri bir yere çöküp ağlayan ve rahatsız etmezseniz size dokunmayan Witch, gündüzleri serseri mayın gibi dolanıyor ortalıkta. Bu deli divane ablanın derdi nedir bilmiyorum ama ortalıkta dolanan bir Witch kulağa hiç de hoş gelmiyor. Düşünsenize üzerinize doğru tonla zombi koşuyor, can havliyle kurşun yağdırıyorsunuz ama aralarında seçemediğiniz bir Witch var. O kalabalığın ortasından fırlayıp indiriyor sizi yere. Kâbus gibi!

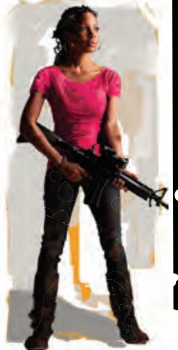
ZOMBIK BLUES

Bence New Orleans'ın gündüz görevi olması isabet olmuş çünkü farklı kültürü, harika mimarisi ve tozlu sokaklarıyla bu şehri L4D2'de görmek istiyo-



Listeleri sallayan şarkılarıyla yepyeni bir boyz band'imiz var artık: Zomboğyz. Klip güzelmiş gençler!

ROCHELLE



Yaş: 26
Üniversiteden mezun olur olmaz CV'sini bütün kanallara yollayıp muhabir olabilmek için çabalamış Rochelle. Ama CNN'de getir götür işlerinden ötesini bulamamış. Tam ümidi kesecekken, salgın başlayıp CNN muhabirleri bir bir zombiye dönüşünce terfi etmeyi başarabilmiş ancak. Savannah savaş alanına döndüğünde oradaki sığınma merkezleriyle ilgi haber yapıyormuş. Kendisi kontrol manyağı bir tip ve bu salgının bile kariyerinin önüne geçmesine tahammülü yok. İkinci oyuna Zoey kadrosundan erkek Fatma olarak giren Rochelle'i, White Chicks filminde Denise rolünde oynayan Rochelle Aytes seslendiriyor.

ELLIS Yaş:21



Doğma büyüme Savannah'lı olan Ellis, tam anlamıyla bir optimizm ve mutluluk küpüdür (aynı Burak). Ona göre, yaşadığı şehir dünyanın en güzel yeri, yaptığı oto tamirciliği de dünyanın en güzel işidir. Koleje gitmeyi düşünmez bile.
Her ne kadar salgından önce adam öldürmüşlüğü olmasa da avlanmayı sever, gerçi arkadaşları av partilerinde onun önünden gitmemeye özen gösterirler. Hayatta en sevdiği şey biradır, hem de Miller. Savannah'da yaşasın, Miller içsin, tamircide çalışsın... Gerisi boştur. Öylesine iyimserdir ki, bu hali yüzünden korku nedir onu dahi bilmez.
Bakın söylüyorum, her seferinde ilk bu Ellis ölürse şaşmayın, sanki oyuna Louis kadrosundan girmiş gibi arkadaş. Ellis'i Generation Kill dizisinde James'i oynayan Eric Ladin seslendiriyor.

BİNLERCE YENİ L4D HARİTASI YOLDA



Left 4 Dead'i muhtemelen oynayan herkes çok sevdi ama oynanacak sadece 4 senaryo olunca biraz hızlı eskidi oyun. Neyse ki Valve'ın uzun zamandır sözünü verdiği kendi bölümümüzü geliştirme imkânı çok yakında geliyor. Hatta durun, siz bunu okurken gelmiş olacak bile!

Evet, artık kendi yarattığımız haritaları oynayabilir, mod sitelerini kazıyıp yeni yeni modlar bulabiliriz. Üstelik L4D'de bunları kurmak çok kolay. Gerekli bütün dosyalar .VPK uzantılı tek bir paketin içinde. Burada model ve dokulardan, oyun açılışındaki postere kadar her şey var. Bu dosyayı çift tıklamak ya da sadece "addons" klasörüne kopyalamak yeterli. Eğer kendi haritalarınızı yapmak istiyorsanız gerekli araçları Steam'in Tools sekmesi altında bulabilirsiniz.

İndirdiğiniz bölümleri oynamak için yeni oda yaratırken Campaign sekmesi altından Add-on Campaign... seçeneğine tıklıyorsunuz. Eğer arkadaşlarınızda bu ek bölüm yoksa, oyun başlamadan sunucudan otomatik olarak indirebiliyorlar. İşin tek kötü yanı sizde yüklü olsa bile oynayacağınız sunucuya ayrıca kurulu olması lazım modların. Neyse ki bunun için bir ek sistem geliştirilmiş ve siz başla dediğinizde oyun otomatik olarak modun yüklü olduğu sunucuları tarayıp buluyor.

Sistem devreye yeni girmiş olabilir ama şimdiden bizi heyecanlandıran modlar açıklanmaya başladı bile. Mesela *Resident Evil 2* ve *Dawn of the Dead* kopyası *Dead Before Dawn* modu. Eğer l4dmods.com adresini ziyaret ederseniz bir ton yeni mod bulabilirsiniz.



SIRADAN OLMAYAN SIRADAN ZOMBİ DİYE YENİ BİR ZOMBİ TÜRÜ VAR ARTIK. İSMİ KADAR TUHAFSA...

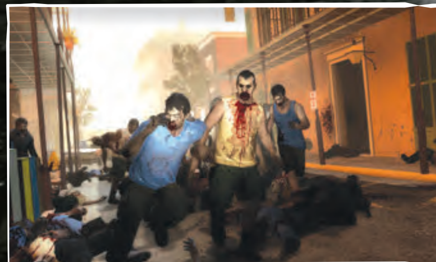
rum ben. Gerçi zombi kıyımından turistik seyahat çıkarmak istermişim gibi oldu ama gece olsa New Orleans'ın atmosferini o kadar da veremezdi işte. Ayrıca L4D'in zaman zaman geren, zaman zaman coşturan harika müziklerinin arasına, yanık Blues havaları da karışacak bu şehrin sokaklarında dolaşırken. Genelde sağda solda duran radyolardan geliyor müzikler. O radyoları kıranın ben de kafasını kırarım, şimdiden söyleyeyim! Sonra durduk yere dost ateşi açtı demeyin arkamdan.

İlk oyunda olduğu gibi birbirinden şeker dört ana karakterimiz var. L4D, ABD'nin kuzey doğusunda geçiyordu ve tipler buna göre yaratılmıştı. Şimdi mekân komple değişince ona uygun yeni karakterler eklemiş Valve. Giydikleri rengârenk kıyafetler beni açmasa da karakterler ilk oyundaki gibi eğlenceli olacağa benziyor. Daha ilk videolardan aralarında geçecek eğlenceli diyalogların sinyallerini de veriyorlar. Üstelik bu defa karakterlerimiz bir önceki macera hiç yaşanmamış gibi takılmayacaklar. Bölümleri sırasıyla oynadığınızda belli bir hikâyeyi takip edecekler ve yol boyunca ilişkileri de gelişecek.

BU SALGIN NEREYE VARIR

L4D2'nin en merak ettiğim yanlarından biri ana hikâyenin nasıl ilerleyeceği. Şimdi "L4D'de ana hikâye mi?" diye şaşıranlarınız olabilir. Doğru ya, bu oyunun bir hikâyesi mi vardı? İlk oyunda yoktu belki ama bana sorarsanız ikinci oyunla birlikte bu da geliyor. Sonuçta Valve'ın L4D'in başarısından çok etkilendiği hemen senesine ikinci oyunu çıkarmasından belli. Eğer bu oyunu kült haline getirmek istiyorlarsa mutlaka bir hikâyeye ihtiyaçları olacak. Hatırlarsanız ilk oyunda yaratılan hava sanki zombi istilası sadece o bölgede varmış da oradan çıksak kurtulacakmışız gibiydi. Ama şimdi görüyoruz ki salgın Amerika'yı baştan başa sarmış. Peki ya batı ne âlemde? Meksika, Güney Amerika, Avrupa'ya da sıçramış mıdır? Nereden çıktı bu salgın? Valve'ın açıklamaları da ufak ufak bu konulara gireceklerini gösteriyor. Ayrıca videonun başındaki F-18'ler ve bunların sokakları bombalıyor olması işin kontrolden çıktığını gösteriyor. Aynı *Cloverfield*'daki gibi baş edemeyince şehirdir, kurtulandır demeden bomba yağdırmaya başlıyor ordu. Demek ki ilk oyundan bu yana işler daha da kötü gitmiş. Bunun oyuna yansıması da olacak elbette. Zombilerle dövüşürken bir yandan da bombalardan kaçıyor olursak şaşırmayın.

L4D2'nin zaman olarak ilk oyunla eş zamanlı geçtiğini söylüyor Valve. Ama bunun aksini gösteren ipuçları da var, bu da bizi "acaba salgın güneyden mi başladı" sorusuna yöneltiyor. Mesela New Orleans'da bize saldıran zombiler arasında koruyucu kıyafet, yani HazMat Suit giyenler var. Demek ki buralarda salgını durdurmak için çalışan devlet güçlerinden bazıları karşı tarafa geçmiş bile. Aslında bu oyuna eklenen yeni bir zombi sınıfı. İlk oyunda zombiler ikiye ayrılıyordu, sıradan zombiler ve özel zombiler. Sıradan zombilerin görünüş dışında birbirlerinden farkı yoktu. Özel zombilerse bizim de oynayabildiğimiz Smoker, Boomer, Hunter, Tank ve ek olarak oynayamadığımız Witch'den ibaretti. Artık bu iki grup arasında Valve'ın Sıradan Olmayan Sıradan Zombi dediği (takdir edilesi bir isim) yeni bir grup var. Mesela bu HazMat takımlı zombiler öyle. Bunları oynayamayacağız, özel zombiler kadar korkutmayacak bizi ama her haritada farklı bir tipiyle karşılaşacağız ve bir açıdan sıradan zombilerden sağlam olacak. Mesela HazMat takımı giyenler ateşten etkilenmeyecek, bu yüzden molotof kokteyle ve yanar cephaneyle zarar vermek mümkün değil. Yanan cephane mi? >>



KAÇIN ZOMBİLER GELİYOR!!!



Önce Left 4 Dead geldi ve zombiler yeniden günlük hayatımıza oturuverdi. Onu *CoD: World at War*'un zombi modu takip etti ve bir baktık *Resident Evil 5*'le boğazımıza kadar zombilere batmışız. 2000'lerin ilk on yılının sonuna yaklaşırken popüler medya zombileri yeniden keşfetmeye karar verdi nedense. Üstelik dört bir yandan saldırıyorlar. Bugüne kadar hep masum görünen casual oyunlar bile zombi avı peşinde. En güzel örneği yılın şu ana kadarki en iyi casual oyunu *Plants vs Zombies*. PopCap mi? Zombi mi? Neler oluyor dünyada?



Şu an geliştirme aşamasında olan, PC'sinden DS'ine ondan fazla zombi oyunu var. En heyecan vereni *Resident Evil* serisinin yeniden yapımları elbette. Ama sadece oyunlarda değil, sinemada da bir zombi akını var. Geçen sene gelmiş geçmiş en saçma zombi filmlerinden *Zombie Strippers*'a tanık olmuştuk. Başrollerde Robert England ve Jenna Jameson olması bile yıllarca akıllarda kalmasına yeterliydi. Bu sene ekim ayında ise Bill Murray, Woody Harrelson ve Emma Stone'un oynadığı *Zombieland* gösterime girecek. Önümüzdeki aylarda gelecek diğer bir zombi filmi de *Dead Snow*. Bu Norveç yapımı film en belalı zombileri konu alıyor: Nazi Zombiler.



Peki dünya âlem zombi peşine düşer de bu işin ustası George A. Romero durur mu? Bu sene onun da yeni bir "... of the Dead" filmi geliyor. Son bir senede çıkan veya çıkacak zombi filmi sayısı da yirmiyi buluyor. Allah sonumuzu hayır etsin, bu sene canlılardan çok ölülerle uğraşacağız anlaşılan. Eğer sizin de zombilerin peşine düşmek gibi bir derdiniz varsa www.shootforthehead.com'u tavsiye ederim.


Çok çalışmaktan iflahı kurumuş bir Faruk, New Orleans'da dokuz zombi gücündedir.





>> O da ne!? Durun, yavaş yavaş geleceğiz oralara. Ha bir de oyunun yazarı Chet Faliszek bir röportajında CEO kılıklı, sıradan olmayan bir zombinin adını andı sanki. Olayı nedir bilemiyorum ama meraklanmamak elde değil. Oyunda beş senaryo olduğuna göre en az dört sıradan olmayan daha olmalı, bunlar yavaş yavaş açıklanacak.

DAHA ÇOK ZOMBİİEAAGRH

Yeni zombilerimiz bunlarla sınırlı değil. Özel zombilere de üç tane yenisi eklenmiş. Bunların üçü de oynanabilir olacak. Şimdilik açıklanan tek özel zombi Charger. Ayı misali bir redneck, zombiye dönüşürse ne olur? İşte karşınızda rüzgâr gibi hızlı, Tank gibi iri, önüne geleni yıkan bir baş belası. Diğerlerinden farklı olarak bir anda ortaya çıkıp deli gibi üzerinize koşuyor Charger ve bütün ekibi Amerikan furbolcusu gibi tek tek yere yıkıyor. Böylece takımınızın tümü kısa bir süre için iptal oluyor. Ama Charger bununla da yetinmiyor ve son yıktığı takım elemanını yakalayıp yere çarpmaya başlıyor. Kurtulmak mümkün değil. Eğer takım arkadaşlarınız zamanında ayağa kalkıp sizi kurtarırsa ne alâ ama yavaş kalırlarsa pestilinizi çıkarana kadar yere çalıyor sizi. Bu korkunç abi neyse ki Tank kadar dayanıklı değil. Hep birden ateş açarsanız size ulaşamadan da indirebiliyorsunuz. Ama bütün takım uyanık olmalı ve ortaya çıktığında hep birden çalışmalısınız. Geniş alanlarda bu pek sorun değil. Ama dar bir alanda sıkıştıysanız Charger'ın çok can yakacağının garantisi var. O yüzden sırtınızı yaslayacak bir yer buldunuz mu iyice dinlenene kadar orada kamp kurmayı unutun L4D2'de.

Oyuna eklenecek diğer iki özel zombi hakkında tek kelime etmiyor şimdilik Valve. Oyun çıkana kadar haber yapılacak bir iki parça bir şey saklamak istiyorlar anlaşılan. Zaten tebrik etmeli adamları, bu kadar bomba bir haberi E3'e kadar sızdırmadan saklayıp hepimizi şok etmek kolay iş değil (Bkz. Sony, PSP Go, Fail, Epic). Ama asıl sakladıkları bomba, oyuna eklenecek yeni çok oyunculu mod. Buna altını çize çize "çok oyunculu" dediklerine göre benim tahminim Versus'a ek olarak karşılıklı oynanacak bir mod olduğu, co-op çıkacağını hiç sanmıyorum. Bakın bu da güzel bir haber işte.

DAHA ÇOK SİLAH, BANG!

Hep zombileri anlatıp durmama bozulmuyorsunuzdur umarım. Sonuçta bu maçta hangi takımı tuttuğum ortada. Ama söyleyin bir restorana gidecekseniz hangisi olmayı tercih edersiniz, yemek mi yoksa onu yiyen mi? Neyse ki Valve benim gibi takım tutmuyor ve Zombi tarafını olduğu kadar kurtulmaya çalışan insancıkları da geliştiriyor. Yoksa oyun toptan beyin yeme üzerine kurulacak.

Oyunun en büyük bombalarından birinin kafaya kösme silahları olduğunu söylemiştim. İtiraf edeyim, zombilerin kafasına vurmak beni bile cezbediyor. Peki, nedir bu silahlar? Videonun kapanışını süsleyen elektrikli testere en heyecan vereni elbette. Gelen giden zombiyi doğrayacağına şüphe yok. Ama şimdilik detayını bildiğimiz silahlar, itfaiyeci baltası ve kızartma tavası. Balta, vurduğunuz zombiyi tek seferde öldürmekle kalmayıp kolu bacağı da koparıveriyor. Sanki biraz dengesiz, biraz aşırı güçlü olmuş. Hele tek tük sıradan zombilerin karşınızda hiç şansı kalmıyor. Böylece gereksiz yere mermi de harcamıyorsunuz.

Kızartma tavası (ki tek seferde birkaç kilo patates alacak kadar iri kendisi), balta kadar güçlü değil ama vurduğunuz zombiyi geri sektirip afallatıyor. Köşeye sıkıştığınızda kendinize alan açmak için çok etkili. Oyuna ekleneceğini bildiğimiz son ateşsiz silah ise beysbol sopası. Vurduğunuz zombinin kafasını kıracağına şüphe yok.

Oyunda yeni ateşli silahlar da var. E3'te yeni bir otomatik tüfek; FN SCAR gösteriliyordu özellikle. Bu ilk oyundaki SMG'den güçlü, M4'den hızlı, ikisinin avantajını birleştiren bir tüfek. Ayrıca susturuculu yeni bir Uzi var. Bu da tabanca ile SMG arasında bir yere oturuyor. Henüz kesin değil ama susturuculu olduğu için daha az ilgi çekiyor olabilir, ayrıca çok seri ateş ediyor. Bunlar dışında yeni bir combat shotgun SPAS-12 ve keskin nişancı tüfeği olarak dürbünlü G3 eklenmiş. Bunlara ek olarak en az iki yeni tabancamız olacak. Birincisi Sig Sauer ki Glock'dan biraz daha güçlü, ikincisiyse henüz adını bilmediğimiz Magnum tipi bir revolver. Valve oyunda toplam yirmi adet yeni silah veya obje olacağını açıkladı. Demek ki bu bildiklerimiz dışında da silahlar var. Molotof ve boru bombasına ek olarak ne gibi patlayıcılar ve sağlık için ne gibi objeler eklenmiş bilmiyoruz. Ama sayımız yirmi olduğuna göre hepsi için yeni bir şeyler olsa gerek.

İnsancıklara yapılan son kıyak yukarıda ipucunu verdiğim yanıcı mermi. Yanıcı mermilere diğer oyunlardan aşinayız. Normal mermi yerine kullanıyorsunuz ama neyi vursanız anında alev alıyor. Haliyle bunu Tank gibi zorlu özel zombilere sak-

MEZARLARDA KAYBOLDUK

Artık oyundaki AI Director belli alanlarda güzargahı keyfine göre değiştirebilecek. Bunun ilk örneği New Orleans mezarlıkları. Bu üç örnekte yolların nasıl değişebileceğini görüyorsunuz.







BİR OYUN KUTUSUNDA KAÇ PARMAK KOPABİLİR

L4D2'nin çıkış heyecanında arada kaynayıp giden bir haber vardı. Oyun duyurulur duyurulmaz ESRB müdahale edip oyunun kutusundaki resmi değiştirtti. Hatırlarsanız ilk oyunda başparmağı kopmuş bir el vardı. Valve'ın tasarımcıları hem ikinci oyun olduğunu anlatsın hem de ilginç olsun diye o elin kalan parmaklarından ikisini daha koparmış, geriye iki parmak kalmıştı. Ama kopmuş tek parmağa ses çıkarmayan ESRB, üç kopuk parmağın fazla olduğuna karar vermiş ve Valve'ı uyarmış. Bu yüzden Oyungezer'in kapağını süsleyen resimdeki gibi bir parmağı kopuk, ikisi kıvrık, ikisi havada bir el olacak oyun kutusunda. Eğer oyun tasarlıyorsanız aman dikkatli olun, bir parmakta sorun yok ama üç parmak koptu mu tepenize biner ESRB!


L4D'in kapağındaki el kime ait merak ediyor musunuz? O el işte bu bayana, Valve ekibinden Andrea Wicklund'a ait. Resimde fotoğraf çekimi öncesi parmağını koparırken görüyorsunuz.

lamakta fayda var. Ama yanan zombiler birbirini tutuşturabildiğinden kalabalığa karşı da etkili olacaktır. Elbette yanan zombilerle mesafeyi korumak ve dar alanlarda dikkatsizce kullanmamak lazım. E3 demolarında yanıcı mermiler hep yeni otomatik tüfekle kullanılıyordu. Bakalım daha fazlası da olacak mı…

DAHA ÇOK LEFT 4 DEAD

Bu anlattıklarımı üst üste koyunca L4D2'nin ilk oyundan her açıdan daha büyük olacağı ortaya çıkıyor. Daha çok görev ve harita, daha çok zombi, daha çok silah… Ama oyun özünde ilk L4D'e sadık, yani çok farklı bir şeyler beklememek lazım. Oyunun sisteminde yapılan iki geliştirme var. Birincisi artık sıradan zombiler görünüş olarak daha çeşitli ve vuruldukça daha fazla dağılıyorlar. İlk oyunda yığılıp kalmaya çok meyilliydiler. Ama zombi kültürünü ve filmlerini takip edenler bilir ki bu işin özünde ölen zombinin parçalanması, hatta ölene kadar vücudunun bir kısmını kaybetmiş olması esastır. Bu yüzden savaştıkça zombilerin kolunun bacağının koptuğuna, shotgun yedikçe karınlarında kocaman delikler açılacağına şahit olacağız bu sefer. Elbette geri planında fizik olan, her seferinde dinamik bir dağılmadan bahsetmiyoruz. Sadece çeşitliliği artmış.

Benim asıl hoşuma giden gelişme ise AI Director yani yapay zekâ yönetmeninin işe daha fazla müdahil olabilmesi. Biliyorsunuz, L4D'in en özgün yanlarından biri oyunu geri planda yöneten, gidişatı değiştiren bir yapay zekâ olmasıdır. Yapay zekâ oyuncuları sürekli takip eder ve onların durumuna göre oyunu yönlendirip zombileri yollar. Mesela takım çok zorlanmışsa biraz nefes almaları için oyunu yavaşlatır, takım çok hızlı ilerliyorsa yavaşlatmak, ya da bir yere sote yapmışlarsa oradan çıkartmak için zombi sağanağı yollar. Böylece oyun hep dengede ve keyifli kalır.

Left 4 Dead 2 ile AI Director yeni yetenekler kazanıyor. Bunlardan ilki ve klişesi daha zeki olması. Aman baydık artık her oyunun daha zeki gelmesinden. Her zekiyim diyen öyle çıksa, oyunlar çoktan Hawkins'in yarım kalan teoremlerini çözmüşlerdi. İkinci ve daha dişe dokunur gözüken açıklama ise AI Director'un artık hava şartlarını değiştirebilecek olması. Mesela ara sıra eğlenmek için sağanak yağmur başlatabilecek, zombilerle damlalar bir olup yağacak. Ya da rüzgâr veya sis çıkarabilecek. Bu elbette aynı haritayı her oynadığınızda atmosferin değişebileceği anlamına geliyor. Daha enteresan olanıysa bazı haritalarda yolları değiştirecek kadar ileri gitmesi. Mesela New Orleans'ın meşhur mezarlıklarından geçerken mezarların yeri değişecek. Eee.. ne var ki diyebilirsiniz. Ama New Orleans su seviyesinin altında olduğundan ölüler toprağa gömülmez Crypt'lere yerleştirilir. Bu Crypt'ler yer değiştirdikçe mezarlık çıkmaz sokaklarla dolu bir labirente dönüşecek. Eğer zombiler zaten canınızı çıkarmışsa, AI Director halinize acıyıp size kolay ve düz bir yol açabilecek mezarlığın içinden.

PEKİ, BİZ YEDİK Mİ BUNU

Left 4 Dead 2'ye eklenen her şey o kadar iyi düşünülmüş ve güzel ki şimdiden elim ayağım titriyor oyunu oynamak için. Sanki ilki çıkalı yedi küsur ay olmamış gibi, sanki ilkini doğru düzgün oynamışız gibi. İşten güçten giremedim aylardır zaten, nasıl içimde anlatamam. Daha bitmedi ki L4D, daha çok oynayacaktık biz onu. Gerek var mıydı hemen ikincisini basmaya? Hem siz buna yeni içerik çıkaracaktınız sürekli hani? Nerede yeni haritalar, nerede kendi haritalarımızı yapacağımız SDK'sı? Siz daha yıl dolmadan L4D'i unuttunuz, üzerine kuma getiriyorsunuz. Nerede verilen sözler Gabe?

DOUG LOMBARDI

Valve Pazarlama Genel Müdür Yardımcısı

Left 4 Dead 2 duyurulur duyurulmaz, Valve'ın yakasına yapıştık ve hem oyunla ilgili açıklanmamış tonla detaya ulaştık hem de aklımıza takılan bazı soruları yönelttik.

Tuğbek: Valve'ın devam oyunlarını uzun aralıklarla çıkarmasına alışığız. İlk defa bir oyunu 12 ay içinde piyasaya sürüyorsunuz. Bunun sebebi ne?

Doug: L4D tamamlandığında takımın aklında oyuna eklenebilecek bir sürü yeni fikir vardı, yeni düşmanlar, silahlar, mekânlar... Oyun yayınlandıktan kısa süre sonra, oyuncuların tepkilerini izleyerek başka yeni fikirler de ürettik. Ekibin hevesiyle AI Director'un sağladığı gelişmiş imkânlar bir araya gelince ikinci oyunu kısa sürede piyasaya sürme şansı yakaladık.

Tuğbek: Peki bu artık devam oyunlarını daha hızlı çıkaracağınız anlamına geliyor mu?

Doug: Muhtemelen hayır. Her proje bir diğerinden farklıdır ve bütün oyunlar şu kadar zamanda biter demek gerçekçi olmaz. Mesela Half-Life oyunları, oyun içindeki tüm sahneler ve detaylı yüz animasyonları ile çok oyunculu oyunlarımızdan çok farklı bir sınıftalar.

Tuğbek: Oyunla ilgili beta planları ve ön sipariş avantajlarıyla ilgili bilgi verebilir misin?

Doug: Çoğu satış noktası ön sipariş almaya başladı. Bunların bazıları yüzde 10 civarı indirimler sunuyor, bazılarında ise oyunun demosunu önceden oynama imkânı var.

Not: Röportajın devamında mevcut L4D topluluğunun tepkisi, ilk oyunun sahiplerine indirim verilip verilmeyeceğiyle ilgili sorularımız vardı ama bunları şimdilik cevaplamak istemediler. Bir de Half-Life 3'ün bütün detay ve sırlarını açıklamalarını rica etmiştik ama nedense kırdılar bizi bu konuda, tek kelime etmediler. Ühüü…



Bunu söyleyen bir tek ben miyim? Valla ilk oyunun hayranı ne kadar oyuncu varsa bir yandan yeni oyun için heyecanlanıyor bir yandan da para sayıp aldığı ilkinin akıbetinden endişeli. Üstelik oyuncuların bir kısmı daha ilk günden tavrını alıp ayaklandı ve Steam'de bir boykot grubu oluşturdu (steamcommunity.com/groups/L4D2boycott). En son baktığımda sayıları 35.000'i geçmişti. Talepleri çok yerinde ve hatta bir manifestoları bile var:

Taleplerimiz

- Valve, Left 4 Dead için periyodik olarak yeni içerik sunma sözünü yerine getirmelidir.

- Left 4 Dead 2 tam bir oyun olarak piyasaya sunulmamalı, ya Left 4 Dead için ücretsiz bir güncelleme ya da Left 4 Dead sahipleri için tam uyumlu bir ek görev paketi olmalıdır.

- Eğer tam sürüm oyun olarak yayınlanacaksa da halihazırda Left 4 Dead'e sahip olanlar için indirim sağlanmalıdır.

VALVE'IN CEVABI

Ama bizim Valve hakkında bildiğimiz bir şey varsa o da daima oyuncu topluluklarını dinlediği ve onları memnun etmek için çaba gösteren nadir yayıncılardan biri olduğudur. Bu yüzden oyuncular sesini çıkarır çıkarmaz Valve hemen konuyla ilgilendi ve sakinleştirici açıklamalar yapmaya başladı. Doug Lombardi çıkıp L4D için yeni içerik sözlerini unutmadıklarını, kısa sürede bunun gerçekleşeceğini ve L4D2'den sonra bile içerik geleceğini açıkladı.

Ardından Chet Faliszek oyuncu topluluğunu ikiye bölmek istemediklerini, bunu çözmek için uğraştıklarını açıkladı. Son olarak da Gabe abi güzel haberi verdi: Her iki oyunun da birbirinin içeriğine ulaşabileceğini, yani oyunlardan birini oynarken kapatmadan diğerine hemen geçebileceğimizi müjdeledi Newell. Ayrıca ilk oyuna topluluk ve 4x4 oyuncu eşleştirme özelliği de gelecek. Bunu ilk oyuna harita üretmemizi sağlayacak SDK paketinin betasının yayını izledi ve ufukta kullanıcıların ürettiği haritalar görününce ortalık biraz olsun duruldu.



Yine de hâlâ ortada kalmış, cevaplanmamış sorular var. Valve ikinci oyunu yapmak için çabalarken gerçekten L4D'e içerik üretebilecek mi yeterince? L4D sahiplerine indirim olacak mı? Ayrıca aynı motor ve malzemeyle hazırlanan oyunun, çok daha fazla içerik getirse bile devam oyunu sayılmasının etik yanı tartışılır. Bundan sonra tutan oyuna ek görev paketi zorlamasın kimse, hemen yeni bölüm, üç beş karakterle ikincisini çıkarsın madem. Kesemizi yakar, hiç işimize gelmez bu.

Valve'ın kararı ne olursa olsun bildiğim tek bir şey var, 17 Kasım gecesi Left 4 Dead 2 oynuyor olacağım. Kazık da yesem, Valve yamuk da yapsa kendimi bu oyunu oynamamaktan alıkoyabileceğimi sanmıyorum. O yüzden de imza atmadım boykot grubuna, şimdilik Valve'a güvenmekle yetiniyorum. Eğer sizin de başka bir planınız yoksa 17 Kasım gecesi görüşürüz.

NICK

Yaş: 35 civarı



Bütün hayatı boyunca oradan oraya savrulmuş serserinin biridir Nick. Kısa bir süre hapis yatmışlığı bile vardır ama vahşi bir adam da değildir. Savannah'a buradaki kumarhane gemilerde dolandıracak birilerini bulurum umuduyla gelmiştir. İçki ve kumarla geçer günleri, pek çok kefal yakalar masalarda. Savannah'dan ne memnun ne de şikayetçidir, tam ayrılmayı düşündüğü sırada salgın patlar. Nick'i Flashpoint dizisinde Ed rolünü oynayan Hugh Dillon seslendiriyor.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SÜPER FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008
FAR CRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> **İNCELEME:** Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> **DOSYA:** Krizde Oyuncu Olmak
> **REHBER:** GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi



ŞUBAT 2009
STREET FIGHTER IV
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Psychonauts
> **İNCELEME:** Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009
> **DOSYA:** 2008'in En İyileri
> **DONANIM:** 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi



MART 2009
RESIDENT EVIL 5
> **İNCELEME:** Dawn of War 2, Empire Total War, FEAR 2, Burnout Paradise, GTA 4 Lost and Damned, Loco Roco 2, Fallout 3 Anchorage, Little Big Planet: MGS Pack, Naruto Broken Bond
> **DOSYA:** Gizli Dosyalar, Electronic Gaming Monthly, Online oyunlar rehberi
> **DONANIM:** 21 Ekran kartı testte



NİSAN 2009
GOD OF WAR 3
> **HEDİYE:** Dev God of War 3 ve Starcraft 2 posterleri
> **İNCELEME:** Silent Hill Homecoming, Red Alert 3 Uprising, Cryostasis, Tom Clancy's HAWX, Men of War, Halo Wars, Madworld
> **DOSYA:** Türk Oyun Sektörü Patlamaya Hazırlanıyor, Kendi Arcade Kolunuzu Yapın!



MAYIS 2009
MAFIA 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posterleri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için ipuçları ve testler



HAZİRAN 2009
MODERN WARFARE 2
> **HEDİYE:** Wolverine & Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** The Sims 3, Still Life 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Zeno Clash, Helldorado
> **DOSYA:** Ah şu fanatikler
> **DONANIM:** Bir network hikayesi: Yerel bir ağ nasıl kurulur?

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

SABİT TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



bu ayın gezilesi oyunları

[PROTOTYPE]™

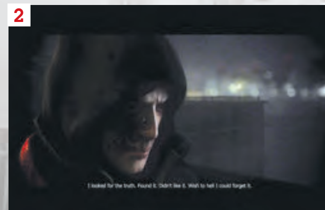
BEN ARTIK BEN DEĞİLİM, BEN ÖLÜMÜM. SENİN ÖLÜMÜN - KAAN ALKIN

GENTEK'in bodrum katındaki morgda alışılmadık bir hareketlilik vardı o gün. Bir gün önce Penn Station'da meydana gelen talihsiz bir dizi olay sonucu hayatını kaybeden Doktor Alex J. Mercer'ın otopsisi, doktorların beklediğinden çok farklı ilerliyordu. Alex J. Mercer yaşıyordu. Virüsün etkisindeydi, hiçbir şey hatırlamıyordu ve çok sinirliydi. GENTEK morgundan kaçan Alex J. Mercer, şirket ve ordu için artık bir hedefti. Hiç kimse bir daha ondan bir insan, eski bir dost olarak bahsetmeyecekti. Ordunun yeni hedefi olarak adı artık Zeus'tu; ortadan kaldırılması gereken, yanlış giden bir deneyin kobay faresi.

Alex'in olayların nasıl bu noktaya geldiğini keşfetmesi için biraz kendine gelmesi gerekiyordu. Ölümü üzerinden pek az zaman geçmiş olmasına rağmen şehirde hiçbir şey aynı değildi. Bu kadar kısa zamanda bu kadar çok şeyin değişebileceğine inanmakta güçlük çekiyordu. Bedenindeki değişimleri de yavaş yavaş fark etmeye başlamıştı. Daha hızlı koşabiliyor, duvarlara tırmanabiliyor, uzun mesafeleri sorunsuzca aşabiliyordu. Ölü bir adam için durumu hiç de fena değildi. İlk kurbanını yakalayıp bedenini ele geçirdiğinde olan bitenin, genetik birleşmenin vahşetiyle midesine kramplar girdi. Öldürdüğü her canlı artık onun içinde yaşıyor, bu sıradan insanların tüm düşüncelerini ve anılarını görebiliyordu Alex. Yakın zamanda öldüreceği binlerce insanın uğultusu kafasında yankılanacak, zaten sağlam olmayan psikolojisini iyice bozacaktı. Ama hiçbir şey gerçekler kadar acıtamayacaktı canını.

1- Alex'i memnun etmek, neredeyse Serpil'i memnun etmek kadar zor. Aradığını buldun işte... Nedir?

2- Elizabeth'le ilk randevunuzun buralara geleceğini kestirmenize imkan yoktu, kendinizi suçlamayın. Aklınızda kaldığından biraz daha etli butlu kendisi ayrıca.

2


MANHATTAN BELEDİYESİ GÖREVE

Alex'in bedenine girdiğimizde aslında hikâyenin sonlarına yakın bir yerde buluyoruz kendimizi. Sağlam bir çarpışmanın ardından en başa dönüyor ve olayların nasıl bu noktaya geldiğini öğrenmeye başlıyoruz. Süper kahramandan çok bir anti-kahraman olan Alex'in gözlerinden Manhattan'ın

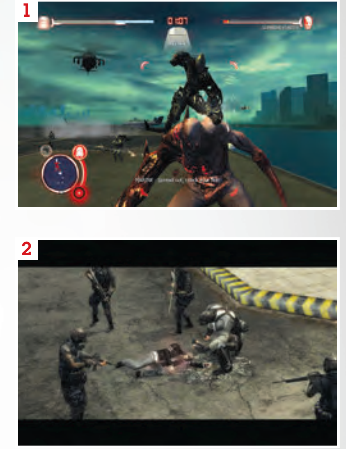
2




Alex'in tek istediği sevgiyle kucaklamaktı insanlığı, virüslü elleriyle.

1- Boss dövüşleri eğlenceli fakat çok uzayabiliyor. Neyse ki manzara var, sıkıldıkça tuş tepelemeyi bırakıp manzara izliyorum.

2- Süper askerler çok da düşünceli, kaybeden düşmana dostluk eli uzatırken, askerlik hatırası.



nasıl yavaş yavaş yerle bir olduğunu (evet bir kez daha, her film ve oyunda Manhattan yerle bir ola diye bir emir vermiş zamanında birileri, çok da umrumuzda sanki) izliyoruz. Bir iki dakikalığına Alex'in gelecekteki tüm yeteneklerini kullandıktan sonra birinci kareye dönüp en baştan başlamak şahsen benim rüzgârımı kırdı biraz. Hikâyeyi öğrenmek istememe rağmen, çok kısa bir süreliğine yeri göğü inlettikten sonra "bir tekme, bir yumruk, bir de zıpla" kastı beni bir süre. Evrimin nimetlerinden yararlanmaya başladığım noktadaysa puanlarımın yetmediği yeni yeteneklere bakarak iç geçirdim uzunca bir süre.

Alex J. Mercer'in hikâyesi, bana olduğu gibi sizlere de fazlaca tanıdık gelecek. Birçok çizgi romandan, süper kahramandan ve bazı başka fikri mülklerden izler taşıyor çünkü. GENTEK, orduyla işbirliği içinde genetik araştırmalar yapan bir kuruluş. Süper asker geyiklerinin yanında, mutlak güç ve kontrol sunmasını umdukları bir kısım çalışma yürütüyorlar. Hikâyenin canına okumamak adına Alex'le GENTEK arasındaki ilişkiden fazla bahsetmeyeceğim ama zaten *Resident Evil* oyunlarını oynadıysanız ya da ilk filmi izlediyseniz, hikâyenin büyük kısmını tahmin etmekte güçlük çekmeyeceksiniz. Penn Station'da Alex'in başına gelenlerden sonra virüs şehre yayılmaya başlıyor ve halkın bir kısmını mutasyona uğratıp zombiye çeviriyor. Hemen her yeni bölümün başında bir binanın tepesinde karizmatik olarak dikilirken şehrin yüzde kaçının etkilendiği hakkında bilgileri de karizmatik bir yolla öğreniyoruz. Ama genellikle bu bilgiler de zerre umrumuzda olmuyor. "Hiç de değil, ben umursuyorum" diyorsanız haberiniz olsun; maalesef siz bölümleri tamamladıkça virüs daha fazla yayılıyor. En iyisi bitirmeyin bölümleri, hatta oyunu oynamayın ve Manhattan'ı kısa yoldan kurtarın. Şaka şaka. Bırakın yesinler birbirlerini.

OYUNUZU ZOMBİLERE VERİN

Başta sadece zombilere dönüşen halkla uğraşırken, zamanla evrimin basamaklarını daha hızlı tırmanan mutantlar da işin içine girmeye başlıyor. Hive'ların ya da kovanların devreye girmesiyle şehirde virüsün dağıtım merkezleri de açılmış oluyor. Çok sık olmasa da karşımıza çıkan boss'lardan bir kısmı da evrimin basamaklarını hızlı tırmananlardan oluşuyor. Hikâyenin bizi bölüm aralarında olan bitenden haberdar etmesi dışında vaktimizin tamamını ezerek, kırarak, keserek, parçalayarak, fırlatarak geçiriyoruz. Prototype aksiyon dozu gerçekten yüksek bir oyun. Karakterimizin çevre temizliği konusundaki gelişimine paralel olarak seçenekleri de çeşitleniyor zamanla. Evrim puanı toplamak ya da kütlemizi artırmak için (kütle sağlığa da denk geliyor bu arada) gerekli gereksiz canlıları hiç etmek durumunda kalıyoruz. Aksiyonun dozunun yüksek olması tabii ki sorun değil de, sahnelerin büyük bölümündeki kan, iç organlar, insan ve zombi parçaları ve de oyunun baştan sona genetik mühendisliğinin hiç ihtiyacımız olmayan detaylarıyla dolu olması yaşı küçük oyungezerleri bozacak bir şey. Prototype oynamak için hem sağlam bir mideye ihtiyacınız var hem de 18 üstü olmalısınız.

Oyunda gireceğiniz aksiyonun miktarını belirlemek bir noktaya kadar elinizde aslında, bunu yaparken de en güçlü silahınız Alex'in şekil değiştirme yetisi olacak. Canlıları sadece sağlık ve kütle enerjimizi arttırmak için soğurmuyoruz, kütlemize en son dahil ettiğimiz canlının görüntüsünü de alabiliyoruz. Oyunun mekaniklerinin bir kısmı da bu özelliğimiz üzerine kurulu. Henüz virüsten etkilenmemiş yerel halk genellikle Alex'e korkuyla bakıyor ama zombiler, ağabeyleri ve ordu mensupları sürekli ensemizde. Yerel halktan birinin görünümünü aldığımızda askerler bizimle pek ilgilenmiyor, yerel halk yüzümüze bile bakmıyor. Yani normalden biraz daha yavaş da olsa ortamda dikkat çekmeden dolanabiliyoruz. Fazlaca dikkat çektiğimiz anlarda, örneğin peşimizde bir yığın asker, tank ve helikopter varken birkaç saniyeliğine de olsa görüş alanlarından çıkmayı başardığınız anda görüntünüzü değiştirip paçayı sıyırabiliyorsunuz. Alex ilginç bir şekilde askerler arasındaki tüm telsiz konuşmalarını duyabildiğinden ne zaman iz sürmeyi bıraktıklarını da anlayabiliyorsunuz. Etrafta kendi görüntünüzle gezinirken olay çıkartmadıkça kolay kolay dikkat çekemiyorsunuz. Fakat koşarak bir arabadan hızlı gidiyorsanız ya da 5 katlı bir binanın çatısına tek hamlede atlarsanız çevredeki askerlerin alkış tutmasını beklemeyin.

ORGANİK YAKINLIK KURMAK

Şekil değiştirmek, gördüğünüz gibi bir hayli kolaylaştırıyor hayatınızı. Ayrıca karakterinizin belli özelliklerini geliştirmek ve oyunda ilerleyebilmek için de bu gerekli. Canlıların bedenlerini ele geçirmenin iki farklı yolu var. Birincisinde kurbanı alenen gırtlağından yakalayıp o an hangi formdaysanız artık, ona uygun silahınızla kafasını patlatıyor ya da yumrukluyorsunuz, haliyle fazlasıyla dikkat çekmiş oluyorsunuz bu sırada. Diğer yolsa, kurbanınıza arkadan hafifçe yaklaşarak, çevredekilere çaktırmadan, bazen kurt kapanına alıp kırt diye boynunu kırmak, zaman zaman da arkadan sarılıp bel kütletme hareketi yapmak. İkinci yolu tercih ederseniz soğurduktan sonra direkt kurbanınızın görüntüsüne bürünüyor-

>>

Evrenler Karmaşası

Prototype'ın Manhattan'ında çevrede birçok DC Comics tabelası göreceksiniz. Fakat bu sizi yanıltmasın, çünkü Prototype DC evreninin bir parçası değil. Wildstorm, Jim Lee tarafından kurulmuş ve 1999 yılında DC Comics'in yayıncısı olmuş. Kendi editoryal kadrosuna sahip ve bağımsız çizgi romanlar yayınlamaya devam ediyor. Prototype çizgi roman adaptasyonu da WildStrom tarafından yapılmış.
Bu kısa bilgiden sonra, geçelim eğlenceli bölüme. Prototype'ta farklı evrenlerden birçok öğeye ve kahramana rastlamanız mümkün. Nasıl mı? Öncelikle ortada bir virüs, bir salgın, zombiler, garip yaratıklar ve her şeyi kontrol etmeye çalışan bir kuruluş var, alın size *Resident Evil*. Önünde ne olduğunu umursamadan koşturan, zıplayarak hız yapan, tank yumruklayıp, arabaları tenis topu gibi fırlatan bir kahramanımız var, alın size *Hulk*. Kahramanımız *Örümcek Adam* gibi duvarlarda koşup yürürken, *Venom* gibi gayet organik görsel efektlere sahip saldırılardan ve özelliklerden faydalanıyor. *Spawn* gibi zırhını, *Wolverine* gibi pençelerini de unutmamalı. Listeyi çok uzatmanın manası yok, yaz yaz bitmez. Hayal gücümüz tükendiğinde ne yapıyormuşuz? Evet, hepsini birbirine karıştırıyoruz, yeni gibi oluyor. Oyunu oynayın, göreceksiniz.



Bir oyundan 8949 görüntü alırsanız böyle güzel olanları çıkıyor içlerinden haliyle.

Güç Dediğin

Alex'in pek çok becerisi var. Şekil değiştirebiliyor ve diğer canlıları "consume" edebiliyor. Kelimenin sözlük anlamına baktığımızda "harcamak, tüketmek" olarak karşımıza çıkıyor. Bir yere kadar doğru aslında. Ama merak etmeyin, bu canlıların en ufak parçası bile ziyan olmuyor. Tamamen bizimle birleşip hatıralarını ve görüntülerini de yanlarında getiriyorlar. Alex'in bu durumu ve becerileri Spawn'ın zırhını hatırlatıyor bana.

Blades: Alex bir kolunu kemikten dev bir kılıca dönüştürebiliyor. Bununla yapacağınız saldırıların tamamı alan etkili ve düşmanları fiilen ortadan ikiye böldüğünüzü gayet kanlı bir şekilde görebiliyorsunuz.

Claws: Wolverine'e özenen Alex, ellerini dev birer pençeye dönüştürebiliyor. Evrim puanlarınızı buraya yatırırsanız, pençelerinizi yere saplayıp karşınızda dikilen düşmanlarınızı gayet kalın bir şişe geçirebiliyorsunuz.

Hammerfist: İki elinizin birden bildiğiniz balyoza dönüştüğünü düşünün, işte öyle bir şey. Siz evrim geçirdikçe balyozlar önce zombileri, sonra tankları zıplatacak hale geliyor.

Muscle Mass: Yumruk ve tekmeyle dövüşmeye devam ederken kas gücünüz bir hayli artıyor. İlla bir güç kullanacaksanız en insana benzeyeni bu.

Whipfist: Bir kolunu kamçıya dönüştüren Alex, çevresindeki tüm düşmanlara aynı anda vurabiliyor. Hatta tank, helikopter, yakından ne araç geçiyorsa kancayı takıp bedava yolculuk edebiliyor.

Armored Form & Shield: Spawn'ı bu sefer birebir anıyoruz. Zırh moduna geçtiğinde Alex daha az hasar alıyor, daha iyi ve yırtıcı görünüyor. Ancak zırhlıyken süzülemiyor. Shield ise Örümcek Adam'ın ağıyla yaptığı kalkanın ta kendisi. Tanıtım videosundaki "God of what?" geyiğindense fersah fersah uzakta.

E=m.c²

Alex'in en büyük numarası şekil değiştirebiliyor olması. Aslında bu becerisi sadece dış görüntüsünü değiştirmekten çok daha öteye gidiyor. Alex kütleye istediği gibi hükmedebiliyor (oyun işte, mantık arama). Bu yüzden kütle enerjisi oyunda en çok dikkat etmeniz gereken öğe haline geliyor. Ekranın sol üst köşesinde gördüğünüz bar, siz canlıları bünyenize kattıkça doluyor. Doğal sınırlarının ötesinde kütle enerjisi toplayabilirseniz -ki o da critical mass oluyor- ekrandaki her şeyin canına okuyacak uçuk kaçık saldırılarınızı gerçekleştirebilirsiniz. Belli bir hedefe yönelik ya da her yöne uzuvlarınızla saldırabilir veya etrafınızda bir duvar örecek şekilde kebap şişlerinizden düşmanla aranıza bir set çekebilirsiniz.

>> sunuz. Şehrin dört bir yanına saçılmış askeri üslere girebilmek için, üs komutanını böyle sessizce ele geçirmeniz gerekiyor ki kapıda başınıza bela olmasınlar. Koşarak gelip komutanı gırtlağından yakalayıp götürmek, bir binanın çatısında bedenini alıp alarmlar susunca da komutan olarak üsse dönmek gibi bir şansınız da var.

Üslerin çoğunun etrafında, sizi ifşa etmeye yarayan cihazlardan bulunuyor. Bunları ekranda beliren tuş kombinasyonlarını tamamlayarak fark edilmeden önce sabote etmeniz sağlığınız açısından iyi olacaktır. Üssün içine girmek zorunda olduğunuz tek bir görev var. Evrim puanı kazanmak için iki görev arasında gidip "hive" ya da askeri üsleri imha edebilirsiniz. Üssün içine girdiğinizde işaretli karakterleri soğurursanız helikopter, tank, top atışı ve belli ateşli silahlar konusundaki becerilerinizi artırabilirsiniz. Evet, oyunda helikopter ve tankları kullanabiliyoruz. Ele geçirmek için yakınına girmeniz ve kapma tuşuna (E) basmanız yeterli. Daha sonra ekranda beliren tuş

Darwin'e Mezarında Takla Attıran Evrim

Oyunda bir evrim değil ama bir hastalık, bir mutasyon söz konusu. Buna rağmen topladığımız puanlara "evrim puanı" adı verilmiş. Bu puanları oyunun istediğiniz herhangi bir anında "upgrades" menüsünden kullanabilirsiniz.

Evrimin getirileri oldukça fazla. Kısa zamanda hiç beklemediğiniz kadar güçleneceksiniz. Bir süre sonra hangi hareketi hangi tuş kombinasyonuyla yapacağınızı şaşıracak ve sadece belli hareketleri kullanarak ilerleyeceksiniz. Karakterinize hangi özellikleri öncelikli olarak kazandıracağınız size kalmış. Alışverişinizi bölüm sonlarında değil, yeni bölümlere başlamadan yapmanız mantıklı olacaktır. Lakin bazı bölümlere başlayabilmek için bazı özellikleri mutlaka edinmiş olmanız gerekiyor. Evriminizi boşa geçirip sonra uğraşmayın.

1- Beyin ikonu taşıyan amcaları yakalayıp ham yaparsanız hatıralarını izleyebiliyor ve WEB'e dahil edebiliyorsunuz.

2- Super Soldier'lar, yani süper askerler diğerlerinden biraz daha çetin. Eğitimleri yarım kaldığından sadece güreş tutabiliyorlar. Doğru tuşlara bas, güreşi kazan.



Ne İyi? Ne Kötü?
- + Bitmek bilmez aksiyon
- - Fazla kolay mı ne?
- - Klişe hikaye
- - Fazla kolay birde
- - Tekrar oynamak için bir sebep yok

Bunu nasıl yakalamışım bende şaştım valla. Güç, zırh falan hikaye, tüm karizma fotoğrafçının parmaklarında. Birde o salak kapüşonu çıkartsan kafandan be Alex'im.

1- Bir askerin, tankın, helikopterin tepesinde bu işareti görürseniz acilen kendisini imha edin. Strike Team yani saldırı takımı çağırıyor. Bunlar çok daha hızlı ve isabet yüzdeleri oldukça yüksek. Başınıza bela olurlar sonra.

2- Şehrin gözünüze gerçekten hoş göründüğü pek çok an yaşayacaksınız.


1


2

SOKAKLARINA VİRÜS, KAN VE DEHŞET YAYILIRKEN BİLE GÜZEL GÖRÜNEN BİR MANHATTAN TASARLAMIŞ YAPIMCILAR.

kombinasyonlarını gerçekleştirip aracı ele geçirebiliyorsunuz. Kontrolleri de oldukça basit.

Benzer oyunlarda olduğu gibi, Prototype'ta da iki görev arasında şehri istediğiniz gibi dolaşabiliyor, mini oyunları oynayabiliyor ya da kafanıza estiği gibi dehşet saçabiliyorsunuz. Belli atraksiyonlardan sonra ekranda bir operasyon raporu beliriyor ve verdiğiniz hasarı hem dolar cinsinden açıklıyor, hem de hastalıklı, sivil ve askeri kurbanlarınızın istatistiklerini veriyor. 20 dakikalık bir görev ardından 11 bin canlının hayatına son verdiğinizi öğrenmek size ne hissettirir bilmiyorum ama beni pek eğlendirmedi açıkçası.

Yapımcı ekip gayet kanlı canlı bir Manhattan yaratmayı başarmış. Girdiğiniz hiçbir sokak boş değil. Virüsün ulaşabildiği mekânlarda kan gövdeyi götürürken şehrin henüz sağlıklı bölgelerinde hayat devam ediyor. Sokaktaki insan sayısı da bir-iki değil. Herhangi bir Manhattan gününde olduğu gibi hınca hınç dolu her yer. Nerede çokluk, orada hızla yayılan virüs… Birbirinin kopyası karakterlerin çokluğu, belli mekânlar dışında şehrin genelinde aynı yapıların kullanılması, ekrana az biraz dikkatle bakan oyuncuları rahatsız edebiliyor. Beni etti mesela. Bir süre etrafta gezindikten sonra her şeyi gördüğünüzü hissediyorsunuz. Şehirde kafanıza göre dolanmak için pek bir sebebiniz kalmıyor. Mini oyunları oynamak, yeni edindiğiniz bir özelliği denemek ya da WEB'deki eksikleri tamamlamak adına GENTEK çalışanlarını ve askeri personeli bulmak için koşturmak dışında ben bir neden göremiyorum. Oyunun tüm aksiyonuna rağmen fazlaca kolay olması, "ben başardım" hissiyatından olabildiğince uzak bir deneyim yaşatıyor.

Bu arada Alex'i koşturmak için yön tuşuna iki kere basmanız ve basılı tutmanız gerekiyor. Tuşu basılı tuttuğunuz sürece hiç müdahale etmeseniz bile Alex duvar, araba, ev, bina, gökdelen dinlemeden haritanın sonuna kadar dümdüz gidiyor. Glide yani süzülme özelliğini kazandığında arada bir boşluk tuşuna basarak bu seyahati hızlandırabiliyorsunuz.

BİR DAHA OYNASAYDIK?

Oyuna başladığınızda kolay ve normal olmak üzere iki zorluk derecesinden birini tercih edebiliyorsunuz. Hard zorluk derecesini açmak içinse oyunu bir kez normal zorluk seviyesinde tamamlamanız gerek. Bir de, senaryoyu bir kez tamamladığınızda mevcut güçlerinizi koruyarak baştan başlayabiliyorsunuz. Fakat tek bir turda tüm güçleri edinecek puanı topladığınızda, tekrar oynamak için bir sebebiniz kalmıyor.

Prototype mevcut hikâyelerin ve karakterlerin iyi kıvamlı bir çorbası olmaktan pek fazlasını getirmeyen bir oyun. Ben özellikle bazı karakterlerin hafızalarını, anılarını izlediğimiz anları sevdim. Klişe ve bilindik olmasına rağmen bu tür ara videolar sayesinde hikâye bir süre çekiciliğini koruyor. Fakat bildiniz, çok geçmeden bunlar da kendini tekrar etmeye başlıyor ve Prototype'ı dört dörtlük bir oyun yapmaya yetmiyor. Bunlara ek olarak ortalama grafikleri ve seslendirmeleri de sizin için sorun olmayacaksa ve soluksuz oynayacağınız bir aksiyon oyunu arıyorsanız bu dönemde en iyi seçeneğinizin bu olduğu kesin. Öyle ya da böyle, ne kadar eğlenmiş olsam da *Spider-Man: Web of Shadows*'u baştan oynuyormuşum hissiyatından kurtulamadım bir türlü. Belki sizi biraz daha fazla oyalar.



Serbest Dolaşım Hakkı

Alex şehirde kafasına göre dolaşabiliyor. Yani *Spider-Man: Web of Shadows* oynar gibi görevi boş verip kafanıza göre takılabilir, sağa sola serpiştirilmiş mini oyunları oynayabilirsiniz. Bir saniye, onda da Venom virüs gibi yayılıp şehri ele geçirmiyor muydu yavaştan yahu? Neyse, Alex'in süzülme özelliğini kullanarak belli bir noktanın mümkün olduğu kadar yakınına iniş yapmak, zamana karşı yarışarak belli bir parkuru tamamlamak tarzındaki mini oyunların bir kısmı oldukça sıkıcı. Ben en çok hiçbir gücünüzü kullanmadan, bir asker kılığında ve gerçek silahlarla zombiciklere karşı kapıştığımız görevleri sevdim. Mutlaka deneyin.

>Tür: Aksiyon **> Yapım:** Radical Entertainment **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (99 TL) **> Yaş Sınırı:** +18 **> Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800GTX / Radeon X1800XT ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **> Web Sitesi:** www.prototypegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

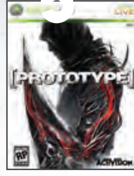
Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Hoşunuza giden süper kahramanları alın, bir tutam Resident Evil bir tutam da Web of Shadows ekleyip iyice karıştırın işte Prototype.

8.1



SERBEST ŞEHİRLER ARASI KAPIŞMA









	PROTOTYPE	inFAMOUS	SAINT'S ROW 2	GTA 4
Gezinti	Binaların engellere dönüştüğü bir oyunda tek bir tuşa basarak herşeyin üstünden atlamak çok keyifli, gökdelenlerin tepesinden caddeye atlamak insanın içini gıcıklayacak derecede heyecanlı.	Farklı temalara sahip üç ada var. Hepsi sizi oyundan küstürecek birbirinden güzel hatalarla dolu. Bunun dışında ilgi çekici binalar ve görmek isteyeceğiniz yapılar mevcut. Ne yazık ki oyun sizi yönlendirmezse çoğuyla işiniz olmuyor.	Araçların sürüş fizikleri rezalet. Şehir zaten bomboş. İki görev arasında zaman kaybedelim diye yapmışlar şehri sanki.	Liberty City'de gezmek için bin türlü araç var: Arabaları saymıyorum bile, Metrodan motorskilete, helikopterden sürat motoruna kadar. Uzun uzun direksiyon sallamak istemeyenler için ise Kibariye'den geliyor: Aman Taksi, yandım güzel Taksi!
Güçler/Yetenekler	Güçler iyi güzel. Bol çeşit var. Zaten hepsini kullanan bir tane oyuncu olmayacaktır, bir iki tanesine puan yatırıyorsunuz hep.	Ayaklı bir Trafo olan Cole'un aslında süper güçleri yok. Tabanca yerine elektrik atıyor, roket yerine megawatt denilen bombalar kullanıyor. Yine de iyi/kötü upgrade sistemi güzel.	Birbirinden farklı silahl-arla düşmanların kafasını patlatıyorsunuz.	Nico'nun en belirgin yeteneği "İNSAN" olması. Diğer oyunların hiçbirinde bulamayacağınız bir şey bu çünkü aralarında sadece Niko gerçek.
Dövüş / Çatışma Sistemi	Alex'in gittikçe açılan, açıldıkça akıl ziyanı olmaya başlayan güçleri sayesinde oyunun ortalarından sonra dövüşleri kontrol etmekte, güçleri seçmekte zorlanıyorsunuz.	"Başlarda sıkıcı gelen sistem zamanla ilginçleşmesine rağmen tam bu sıralarda oyun bitmiş oluyor."	Yumruk yumruğa dövüşler eğlenceli ama kalabalık ortamlarda kimin eli kimin cebinde belli olmuyor. Silahlı çatışmalardaysa bir tarafınıza giren mermiler yüzünden gizlenme özelliğinin eksikliğini sıkça hissediyorsunuz.	Silahlar ve çatışma konusunda gerçekçiliğe kasmış Rockstar ve bir serbest şehir oyunundaki en iyi siper çatışmasını yapmayı başarmışlar.
Grafikler	Aksiyon sahneleri ve kuru kalabalık dikkat çekici olmasına rağmen şehir tek başına oldukça sıkıcı. Yine de Prototype görsel olarak ortalamanın üstünde.	Şehir neredeyse GTA4'teki kadar detaylı. Dükkânların içlerini, binaların çevresindeki küçük detayları dakika-larca izlemek mümkün. Ama bu güzel grafiklerin bedeli bolca yaşanan yavaşlamalar ve takılmalar olmamalıymış.	"Soo Old Century" denecek cinsten grafikleri var Saint's Row'un. Şehirde yeterli detay yok, karakterl-erin animasyonları çok fena.	40 saat oynadıktan sonra bile taksiye binip, kamerayı "serbest"e getirmek ve sadece LC'nin güzelliklerini içinize çekmek… Kendi türünde değil, tüm oyunlar arasında en güzel grafiklerden birisine sahip.
Araştırma ve Ödüller	200 tane landmark , 50 tane hint... Araştıracak bir şey yok topla bunları olsun bitsin. WEB'i tamamla-maya da kasabilirsin.	Şehrin çeşitli bölgelerine saçılan metal parçaları toplayan Cole güç havuzunu büyütebiliyor. Genelde gezilecek yerlerden çok tırmanılması gereken zor noktalarda bulunan parçalar ilgi çekmeyi başarıyor.	İnsan kalkanı kullanma olayından, sağdaki soldaki duvar yazılarını boyamaya kadar türlü türlü araştıracak şey var oyunda.	Önceki GTA'lara göre miktarı biraz zayıflamış olsa da, şehirde amaçsızca gezdikçe çıkan random insanların görevleri oyuna tat katmış.
Amaçsızca Dolaşmak	Görev almadığınızda herşeyin mümkün olduğu ama mümkün olan herşeyin sıkıcı olduğu bir oyun Prototype.	Şehirde sözde serbestçe gezebiliyoruz ama yan görev almadıkça yapacak fazla bir şey yok. Ara sıra karşınıza düşmanlar çıkacaktır ama hepsi bu.	Saint's Row 2'de amaçlı bir şekilde dolaşmak bile bu kadar sıkıcıyken kimsenin amaçsızca dolaşmak isteyeceğini sanmıyorum.	Hiçbir görev almadan, rıhtımdan bir bot aşırıp, LC'nin açıklarına demirleyip güneşin doğuşunu seyretmek. Ve bunu sadece "anı yaşamak için" yapmak. İşte böyle anlar için oyun oynuyorum!
Hikaye	Web of Intrigue sayesinde Alex'in geçmişinin parçalarını toplayıp birleştirme fikri güzel. Yine de biraz klişe kalmış. Hikaye zaten Resident Evil/Web of Shadows çakması.	Belki de son yılların en iddalı süper kahraman hikayesi oyunda hikayenin oyunun sonlarına kadar senaryo hakkında hiçbirşeyden bahsedilmemesi dolayısıyla haşat olmuş. Keşke sunum da senaryo kadar sağlam olasymış.	Komadan uyanıp korumaların elinden kaçarak başladığınız oyun, kendinizi tatmin etmek için bol bol katliam yapmak ve şehri ele geçirme çabasından başka bir hikaye sunmuyor.	Niko'nun hikayesi yürek burkan cinsten, bir de üstüne yan karakterlerin güzel hikayeleri var. Rock-star, bizi şımartıyorsun.
Eğlence	"Boş kafaları dağıtmak için ilk 3-4 saat fena gelmese de daha sonları bindiği rutinden kurtulamıyor. Sınırsız aksiyon sunuyor, ancak tekrar oynanabilirliği yok, kendini çok fazla tekrar etmesi de bir kez bitirmenize bile engel olabilir."	"İlk saatleri oldukça eğlenceli olmasına rağmen, oyun içine yayılmış sayısız hata ve akıcılık sorunlarının üstüne tekrar eden görevlerin eklenmesiyle sıkıcı bir hale geliyor."	Oyunda Tera Patrick var bir kere… Saint's Row'un birbirinden baygın görevlerinde aradığınız eğlenceyi bulamayacak olabilirsiniz ama Tera size istediğinizden fazlasını sunacak.	Eğlenceden ne anladığınıza bağlı… Önceki oyunlardaki gibi sınırsız yapacak şey yok. Ama yapa-bilecekleriniz o kadar iyi işlenmiş ki, fazlasıyla yetiyor.
Etkileşim	Aslında ilginç fikirleri var oyunun. Farklı askerlerin şeklini alıp üslere sızma gibi ilginç görevler var ama pek düzgün çalışmıyor.	Şehrin karakterin ahlaki du-rumuna göre farklı tepkiler vermesi ve vatandaşların buna göre davranmaları ilginç. Ama oynanışa çok az etkisi oluyor.	Klasik olarak arabayla giderken, elektrik direği, yangın musluğu vs ne varsa silip götürüyorsunuz, ama bunun dışında oyun dünyasında etkileşecek pek birşey yok.	Sabah sabah elinizde kahveyle LC sokaklarında yürüyorsunuz. Birden, arkada bir adam çarpıyor size, kahveniz yere düşerken küfrediyorsunuz. Adam bir arabayı çalıyor, köşeden dönerken elektrik direğini kırıyor, direk kafanıza düşüyor, ambulans gelir sizi alıyor...
Baş Kahraman	"Karizmatik olması gerekirken daha çok insanın antipati duyacağı bir ruh hastası Alex Mercer. Zaten oyun boyunca nadiren tepki vermesi dolayısıyla kapşonundan fazlasını umursamıyor insan."	Koca bir odun parçası. Animasyonları olsun, davranışları olsun insanı tepkiler vermekten uzak, sıkıcı, insanın sempati kuramayacağı türden bir karakter Cole.	Kendi karakterinizi yaratabiliyor olmanız oyuna çeşitlilik katıyor olsa da hikaye anlatımını baltalıyor gibi. İster sırma saçlı olun ister kel, ister yerden bitme olun ister sırık sonuçta hapishane kaçkını eski bir mahkumsunuz işte.	Niko Bellic, son yılların en unutulmaz baş karakteri. Derinliği, zekası, espirileri ve ABD'nin yalan değerlerine olan nefretiyle neredeyse bizden biri gibi oldu.
Şehir/Mekan	Manhattan'ın bir benzerini yapmışlar, özel bir şey yok. Birbirini tekrar eden binalar güruhu.	Üç farklı temaya bölünmüş üç ada mevcut. Görevleri takip ederseniz gezip görecek fazlaca şeyiniz olacak. Ama ha Empire City, ha New York City… Sıkıldık sanki...	Son derece ruhsuz, kendini çok tekrar eden bir şehri var oyunun.	GTA 4'ün esas kahramanı Niko Bellic değil, 24 saat yaşayan bir şehir izlenimi veren Liberty City idi. Keşke yapacak daha çok şey olsaydı içinde.
Yan ve Bonus Görevler	Web of shadows çakması,zamana dayalı ve senaryo içinde anlamsız yan görevler var. Hep daha önce gördüğümüz şeyler.	Diğer oyunlara göre daha değişik sayılabilecek yan görevler, fazla tekrar ediyor olmaları dolayısıyla sıkıcı hale geliyor. Eğlenceli olmalarını beklerdik.	Ne yalan söyleyeyim, belki de oyunun en güzel yeri zombilerin ayaklandığı süper eğlenceli yan görevler.	Şehirde karşılaştığımız ran-dom karakterlerin eğlenceli hikayeleri hariç, yan ve bonus görevler konusunda öncüllerine göre biraz kıt kalmıştı GTA 4.









SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS	ASSASSIN'S CREED	CRACKDOWN	JUST CAUSE
Örümcek adamın ağ olayını bu sefer kotarmışlar. Sıkıntısız ve sınırsız bir şekilde şehrin semalarında dolaşmak belki de ilk defa bu kadar eğlenceli.	Bir cami mi gördünüz? Minaresine tırmanın. Şehrin en büyük katedrali hoşunuza mı gitti? Tepesindeki kocaman haçın üstünden bakın bir de. Çatı katları ve kuleler emrinize amade. Keşke bir de yüzmeyi bilseydi Altair... Kısmet Ezio'yaymış.	Tırmanması bile başlı başına bir macera olan sayısız bina ve yapı var. Crackdown'ın dünyası en basit tabiriyle çekici.	Oyunda ciplerden helikopterlere kadar motorlu her şeye binmek mümkündü ve oyun bu konuda oldukça geniş bir seçki sunuyordu.
Örümcek adamın becerilerini oyuna daha düzgün yansıtıyor. Tüm olayımız ağ ve çeviklik olmalı, öylede. Oyunu biraz renklendirmek için eklenen abartı kombolar sıkı örümcek adam severleri dahi sıkmıyor. Venom kostümünü giydiğimizdeyse gücü gerçekten hissediyoruz.	Süper güçleriniz yok ama silahlarınız gizli veya aleni katliamlarınız için yanınızdalar. Oyunda ilerledikçe daha çok yetenek açılması da cabası.	Çok abartılı olmamakla beraber süper güç, hız ve dayanaklılık gibi özelliklere sahibiz. Ne kadar güçlenirsek güçlenelim oyunun yapısı kolay kolay değişmiyor.	Gizli ajan Rico Rodriguez'in özel güçleri yok ama zırt diye paraşüt açıp havalanabilmesi bu eksikliğini kapatıyordu. Silahlara da pek hakimdi.
Kombo sistemi gereksiz görünse de renk katıyor. Yorulmak bilmeyen seri ve esnek bir kahramanı yönettiğinizi limitsiz komboları yaparken hissediyor insan. Kontrollerin kolaylığı beni genellikle bozan bir durum olsa bile WoS da tam tersine oyunun hızını arttırıyor.	Kılıç dövüşü ilk başta çok akıcı olduğundan keyifli geliyor... Ama uzun süre aynı şekilde, zamanlamaya bağlı dövüşler bir süre sonra keyifsizleşiyor.	Co-op desteği ve ilginç oynanışıyla gelmiş geçmiş en başarılı süper kahraman oyunu olabilir Crackdown.	Oyunun çatışma sistemi tokluk hissi vermekten çok uzaktı.
Manhattan'ı binlerce kez canlandıran yapımcılar WoS'ta GTA kadar olmasa da oyun için yeterli bir şehir yaratmayı bilmiş. Özellikle gökyüzündeki kapışmalarda geri plan enfes görünüyor. Binalar birbirini tekrar etse de fazla göze batmayacak şekilde ayarlanmış. Gördüğümüz en güzel grafikli örümcek adam oyunu.	Kudüs, Şam ve Akka daha önce hiç bu kadar güzel gözükmemişti. Akıcı animasyonlar ve müthiş modeller oyunu resmen daha zevkli bir hale getiriyordu.	Cellshading'i en iyi kullanan oyunlardan biri Crackdown'dır. Hiçbir zaman göz kamaştıracak seviyelere ulaşamamasına rağmen oyun kesinlikle tarz sahibi ve bunu her saniyesinde hissediyorsunuz.	Bug'larından sıyrıldığımızda geriye kalan güzel bir tropik adaydı, ama açık alan çizmekte başarılı olan grafik motoru detaylarda çuvallıyordu.
Örümcek sembollerini toplamak için kimsenin kastığını zannetmiyorum. Ancak mini oyunlar eğlenceli ve bir an önce bulup oynamak istiyorsunuz.	Yüzlerce bayrağı toplamak, hep aynı karakterden aynı tarz görevleri almak kısa sürede anlamsız geliyor ve yapmamaya başlıyordunuz.	Çevreye saçılmış olan güç küreleri karakterinizi her binaya çıkmaya, her rampadan atlamaya zorlamayı başarıyor. Angaryaları yaparken bu kadar eğlendiğim bir başka oyun hatırlamıyorum.	San Esperito araştırmayı ve keşfetmeyi gerektiği gibi ödüllendirmiyordu.
Bir hedefiniz olmadan ağınızla şehrin üstünde gezintiye çıkabilmek bile yeterli aslında.	Free-running'in keyfini almak için biraz denenebilir, ama Altair'in Kudüs'ünde pek spontane şeyler olmuyor.	Araştırma tırmanması zorlu binalar ve değişik süper araçlar burada da etkisini gösteriyor. Özellikle Co-op oynarken oyunun kendisinden daha çok eğleniyor insan.	Özellikle bir planör alıp adanın tepelerinden kendimizi aşağıya bırakmak ve denizin üzerindeki ufuktan güneşi izlemek Just Cause'dan akıllarda kalan en güzel anlardan.
Sırf oyun için yazılmış, iyi sunulamamış ama örümcek adam hikayesi olduğu her yanından belli olan gayet güzel bir hikaye eldeki.Venom'la örümceğin büyük kapışmasına sahne olması da Wos'un en büyük artısı. Örümcek adam severlerin asla burun kıvırmayacağı bir senaryo var ortada.	Güzel hikaye, kötü anlatım... Hikayeyi esrarengiz kılalım diye, oyunun sonunda bile %90 üstü örtülü kalıyordu herşey.	Pisliklerle dolu bir şehir ve bunu bitirmeye kararlı bir süper polis. Crackdown bundan fazlasını vaat etmiyor.	ABD'nin Panama işgalinden esinlenilerek oluşturulan senaryo, sahip olduğu varsayılan eleştirel tarafı asla doğru düzgün gösterememiyordu.
Örümcek adam severlerin başından kalkamayacağı, sevmeyenlerin de kolay kolay bulamayacağı türden bir aksiyon oyunu. Türlü beceriyi art arda ekleyerek kombolar yapmak, her yüzeyde çarpışabilmek, gerçek anlamda zorlu rakiplerle karşılaşmak, oldukça eğlenceli bir oyun. Oynadıkça oynuyor insan.	Oyunun eğlencesi ilk çeyreğini bitirdikten sonra sönüyordu. Ubisoft'un "bir görevi 9 kere tekrarlama" alışkanlığı ve kalabalığa rağmen şehirlerin biraz az fonksiyonlu olması, eğlenceyi haddinden erken öldürüyordu.	Co-op olur da eğlence olmaz mı? Şimdiye kadar oynadığımız en eğlenceli sandbox oyunlarından biridir Crackdown.	Oyunun son görevi ABD başkanına C4 bağlayıp, uçaktan paraşütsüz atlayarak başlıyordu... Daha ne kadar eğlence istiyordunuz ki?
Arabaları alıp düşmana fırlatmak, her yüzeye yapışmak ve ağımızla girdiğimiz türlü atraksiyonlar dışında sivilleri kurtardığımız mini oyunlar mevcut. Çevre bizim hareketlerimizden ciddi şekilde etkileniyor ve genellikle dövüştüğümüzden gayet güzel yerle bir oluyor.	Şehirlerde dolaşırken insanları itmek kakmak, tırmanabilinecek gibi gözüken her yere tırmanabilmek, sağı solu yıkarak engeller kurmak... Etkileşim yeterli düzeydeydi.	Crackdown'ın etkileşim anlayışı kanunsuzların içini kurşunla doldurmakla alakalı. Etkileşim namına fazla içerik sunmuyor Crackdown.	Oyunda insan yapısı olan her şey yıkılıp dökülebiliyordu ama yapılabilen yegane şey de buydu zaten.
"Örümcek kötü esprileriyle ünlü bir süper kahraman, çizgisini bu oyunda da bozmuyor. Hatta diğer karakterlerin seslendirmeleri sönük kaldığından ve kopuk diyaloglardan Örümceğin başarısı bir hayli gölgeleniyor. OYunda sunumun zayıf olduğu zaten kesin."	Altair sessiz, Altair katil fakat Altair fazla... klişe. Senelerdir uygulanan sessiz suikastçi arketipinden pek şaşmayan biri Altair, emirlerini al, öldür ve bir sorun olduğunda yavaşça sorgulamaya başla.	Bir defalık bile olsa kötü taraf yerine bir polisi oynamak bile bence oyunda fark yaratıyordu.	Rico Rodriguez'in hafızada yer ettirecek bir yönü yoktu. Vasat bir karakterdi diyebiliriz.
Manhattan'ı baştan sona yapan ekip birbirini tekrar eden kaplamaları fark etmememiz için elinden geleni yapmış. Bir yere kadar başarılı. Şehir önceki Spiderman oyunlarındakinden çok daha dolu ve canlı. Ş Şehrin örümceğin aksiyonlarından etkileniyor olması, bir kez yıktığınız yerlerin aynı şekilde kalması da gayet hoş bir ayrıntı.	"İnanılmaz detaylı üç şehir, üstelik üç farklı dinin üç farklı hissini inanılmaz bir güçle vermiş üç şehir. Türk bayrağını koruyan adamlar Türkçe konuşuyor yahu, daha otantik olabilir misiniz?"	Şehir çok ilginç sayılmasa da koca bir oyun alanı olarak ve uyumluluk açısından bakarsak en iyi hazırlanmış sanal şehirlerden sayılabilir.	"Tropik ada denizi, ormanı ve tepeleriyle çok güzeldi ama içindeki üç beş saz kulübeden ibaret olan şehirler pek çeşitlilik sunmuyordu."
Yan görevler gayet standart. Challengelar örümceğin becerilerini kullanmaya yönelik ve en çok üzerinde durulan haliyle "AĞ". Serbest düşüş muhabbeti oldukça zevkli.	Assassin's Creed'in en zayıf yanı, hatta Aşil Topuğu. Sıkıcı ve tekrarlayan dört toplam yan görevle nereye gidebilirsiniz ki?	"Genel olarak yarışma temelli olan yan görevler benzer oyunlarda yapılan hatanın aksine sıkıcı olmaktan çok uzaklar. Binaların üzerinden uçarken mili saliselerin farkettiği bir yarışta yer almak müthiş bir duygu."	"Çok sınırlı sayıda ve çeşitteydi, açık dünyalı bir oyunun da kendini pekala tekrar edebileceğini gösteriyorlardı."



BANA Bİ' DAHAKİ MASALINI BABA, LÜTFEN BİRAZ DAHA AZ ÇİZGİSEL ANLAT, İÇİNDE MİNYONLAR OLSUN... - MEHMET KENTEL

-Efendim?
-Efendiiimmm? Yüce Efendimiz, ooo Yüce Efendimiz, döndünüz, bilgisayarınızın başına geçtiniz sonunda, ooo Triumph Studios çok heyecanlı, oooo Triumph Studios çok mutlu, hep bugün için çalıştık yıllarca Efendimiz, ufak ufak ellerimizle sizin için muhteşem bir oyun yaptık Efendimiz, siz olmasanız biz ne yaparız Efendimiz? Bizi oynayın Efendimiz, bizi oynayın, dokunun bize o klavye tuşlarınızla, farenizin imleciyle dokunun, içimizde gezinin Efendimiz, ooo beraberliğimiz Overlord 2'de taçlanıyor Yüce Efendimiz, ooo Büyük Lord, oooo Büyük Oyuncu!

Yeterince doldunuz mu? Feodal bağların tüm dolduruşu sizi için için sardı mı? "Efendi" olmanın ne menem bir şey olduğunu tatmaya karar verdiniz mi sonunda? Kullanmak istiyorsunuz, değil mi? Kullanılıyor olabilir misiniz peki?

-SADECE BİRAZ EĞLENMEYE ÇALIŞIYORDUK DOSTUM, HA?
Çarpıtılmış bir masal evreninde, kötülerin en kötüsü bir karakteri ve emrindeki Minion (Gremlin benzeri ufak yaratıklar) ordusunu yönetip çeşitli maceralara atıldığımız ilk oyunun formülünü koruyan bir devam oyunu Overlord 2. İlk oyunun sonunda Overlord olarak en tepeden düştükten ve inşa ettiğimiz kötülük krallığı dağıldıktan sonra, bu kez bir çocuğu canlandırıyoruz. Minionlar bizim gerçek Overlord olduğumuza karar verince, yeniden Overlord fiziğine ve kılığına bürünüp çarpık masal dünyasını daha da çarpmaya, bozmaya, sıkıştırmaya, soymaya, soğana çevirmeye başlıyoruz. Bunu yaparken karşımıza iki önemli engel çıkıyor. Birincisi, İmparatorluk. Roma'nın Asterixvari bir şekilde karikatürize edilmiş hali olan bu arkadaşlar, organize lejyonlarla hareket ediyor ve sağlam zırhlarla takılıyorlar. Her ne kadar biz ve Minionlar kendimizi "en kötü" olarak görsek de, belli ki oyun bunların "emperyal" kötülüğünün daha kötü olduğunu düşünüyor. İkinci önemli engel de Elfler. Fazlasıyla efemine ve doğaseverlikleriyle dalga geçer şekilde çizilmiş bu elf tipinin oldukça rahatsız edici olduğunu söyleyebilirim.

Oyunda yine dört tip Minion var ve bunlara yeni beceriler de kazandırılmamış (bir istisna dışında). Minionlardan kahverengi olanlar yakın dövüşte usta, kırmızılar ateş topu atıyor, yeşiller zehirli gazların arasından geçebiliyor ve düşmanlara gizli saldırılarda bulunabiliyor, son olarak maviler de suda yüzüp ufak çaplı büyüler yapabiliyor. Yeni yetenek olarak göze çarpan tek istisna, kahverengi Minionların artık kurt, aslan ve örümcek gibi çeşitli hayvanlara binip hem hızlarını hem de saldırı güçlerini artırabilmeleri olmuş.

Overlord 2'de de ilk oyunun gayet sorunsuz işleyen yenilikçi kontrol sistemini kullanıyoruz. Bu sistemde, sol tuşu basılıyken fareyi oynatarak emrimizdeki Minionları belirli hedeflere saldırtıyor ve sağ tuşa basarak hepsini yeniden yanımıza toplayabiliyoruz. Ayrıca sağ ve sol tuşa aynı anda basarak, etrafta Minionları saldırtacak yer olmasa bile gitmelerini istediğimiz yere gönderebiliyoruz. Sistem yine aksamadan, düzgün biçimde işliyor. Diğer yandan, özgür ruhunu kaybetmiş ve belli açılara aptalca sıkıştırılmış olan

TÜKENMEYEN BİR DİYALEKTİK: EFENDİ-KÖLE



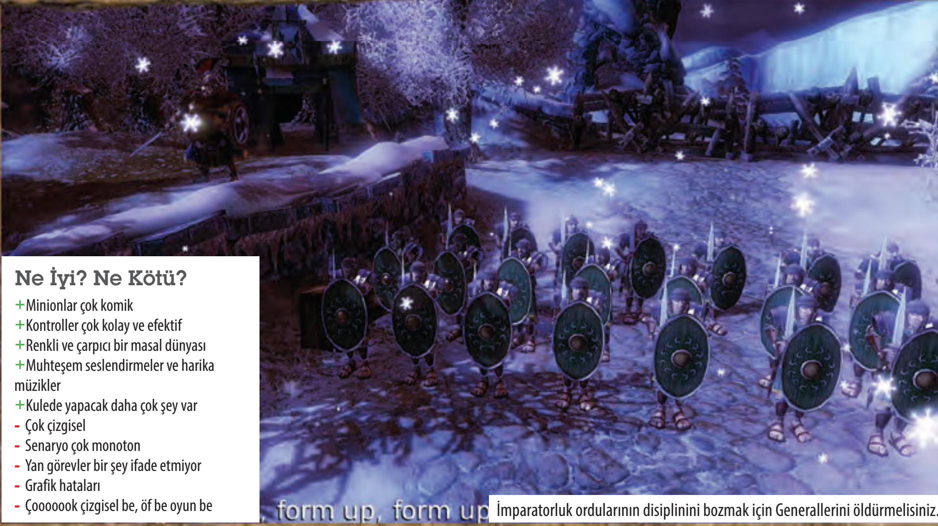
İlk oyunu da ikincisini de oynarken aklımın köşesinde bir yerlerde Hegel vardı hep. O yüzden bu yazının da bir köşesinde olmalı. Tüm felsefe tarihinin en etkileyici, en önemli felsefecilerinden Hegel'in modern düşünceyi kökünden etkilemiş diyalektiğidir "efendi-köle". Hegel burada (çok çok kabaca), kendi varlıklarının bilincine ancak ötekisini tanıyarak varabilecek olan iki farklı bilincin girdiği ilişkiyi anlatır. Bunlardan güçlü olan, güçsüz olanı öldürebileceğini gösterir ve böylece "efendi" olur, aynı anda öldürülebilecek olan da "köle" olur ve efendi için çalışmaya başlar. Bu diyalektiğin en özgün taraflarından biri, Hegel için iki öznenin de tam olarak özgür olamamasıdır. Köle efendiye bağlıdır, ama efendi de varlığını tanımlayan yegâne şey kölenin varlığı olduğu için köleye bağlıdır. Köle olmadan kendi varlığı hiçbir şey ifade etmez. Hatta köle doğayla birebir temas ettiği, dış dünyayla ilişkiye girerek ürettiği için özgürlük potansiyeline daha çok sahiptir. Overlord'un her yükselişinin ardından gizemli biçimde çökmesi ve Minionların Overlord'a olan garip itaatleri bir şeyler çağrıştırmıyor mu?



1- Oyunda ilerledikçe Kule'mize yeni metresler alabiliyoruz.



2- O çocuk kıyafetlerinin altında kimler var tahmin ediyor musunuz?



İmparatorluk ordularının disiplinini bozmak için Generallerini öldürmelisiniz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Minionlar çok komik
+ Kontroller çok kolay ve efektif
+ Renkli ve çarpıcı bir masal dünyası
+ Muhteşem seslendirmeler ve harika müzikler
+ Kulede yapacak daha çok şey var
- Çok çizgisel
- Senaryo çok monoton
- Yan görevler bir şey ifade etmiyor
- Grafik hataları
- Çooooook çizgisel be, öf be oyun be

1- Adam olacak çocuk ve gözleri.

2- Yumuşak ve sevimli şeylere ölüm!

1



2



OVERLORD SERİSİ, KOCAMANMIŞ GİBİ GÖZÜKEN BİR DÜNYANIN İÇİNDE OYUNCUYU ÇERÇÖPLE UĞRAŞTIRMAKTAN ASLA VAZGEÇMİYOR

kamera, Minionların zaman zaman yerini bütünüyle şapşallığa bırakan yön bulma kabiliyetleri ve de çok yetersizce ayarlanmış checkpointler yüzünden Overlord 2'nin oynanabilirliği ciddi şekilde düşüyor.

Overlord 2'nin oynanışının önemli yan unsurlarından biri, sahip olduğumuz kule ve orada yapacağımız iyileştirmeler. İlk oyuna göre artık yapacak daha çok şey var bu kulede. Foundations'ta kuleye yeni ekler yapabilir, Forge'dan Minion ve para karşılığında yeni malzemeler alabilir, Graveyard'da savaş alanında tecrübe kazanıp seviye atladıktan sonra ölen Minionlarımızı, daha tecrübesiz olanları feda ederek geri çağırabiliriz. Büyük bir yenilik olmasa da kuledeki tahtımıza bir de arayüz eklenmiş, ele geçirdiğimiz topraklar arasında bu arayüz vasıtasıyla yolculuk yapıyor, bize sesini duyurmak isteyen birileri varsa onları da burada dinliyoruz. Bu dinlemeler genelde bir yan görev almamızla sonuçlanıyor. Yan görevler oyunda özellikle Alignment'ımızı (iyilik-kötülük dengesi) etkiliyor.

Overlord serisi, kocamanmış gibi gözüken bir dünyanın içinde oyuncuyu çerçöple uğraştırmaktan asla vazgeçmiyor. "Çok büyük seçimler"miş, "kâinat yeniden yaratılacak"mış gibi sunduğu alternatifler oynanışta ya da oyunun atmosferinde hiçbir şey değiştirmiyor. Overlord oyuncusu, ne ilk oyunda ne de ikincisinde, gerçekten bir şeyler seçtiğini hissedebiliyor. Zaten görev tasarımları, adeta 'bir oyuncu bu histen mümkün olduğunca ne kadar uzak tutulur' yarışmasının galibi gibi duruyor, her yer görünmeyen duvarlarla dolu yine, hatta bu kez daha bile fazla bu duvarlar. Koskoca Overlord'umuz sadece işine gelen tümsekleri tırmanıyor, hiçbir yerden zıplayamıyor, gayet de sığabileceği deliklere sırf oyun öyle istiyor diye sığamıyor. Minionların farklı yetenekleri oyuna stratejik bir derinlik katmak için asla doğru biçimde kullanılamıyor, çünkü onlar bile ancak oyunun uygun gördüğü şekillerde işe yarıyor.

BAZI ŞEYLERDEN KAÇAMAZSINIZ

Ama Overlord bazı açılardan öylesine çekici bir seri ki, görev tasarımındaki bu korkunç iticiliğe rağmen ikinci oyun da kendini oynatmayı başarıyor. Grafikleri ilk oyundakine göre biraz daha paslanmış gözükse de oyunun geçtiği dünya hâlâ büyük bir albeniye sahip, renkli ve farklı. Ve Minionlar, elbette, Overlord 2'den alınan zevkin yine en can alıcı yerinde duruyorlar. Yine çok sevimli, yine çok komik, yine çok garip ve beklenmedik hareket ediyorlar. Oynanış dinamikleri hızla tekdüzeleşen ve tahmin edilebilir hale gelen bir oyun için Minionlar gerçekten çölde vaha gibiler. Çok güzel göründükleri yetmiyormuş gibi, bir de muhteşem ses işçiliğiyle taçlandırılmış durumdalar. Oyunun ilk bölümünde çocuk yuvasına daldıkları ve çocukların kıyafetlerini giyip kıkırdaya kıkırdaya çıktıkları o sahneyi hatırladıkça, oyunun bütün günahlarını bir an için unutuyorum ve içim sevgiyle doluyor.

Geriye, yine potansiyelindeki müthiş cevheri parıltıyla ortaya dökememiş, eski hatalarını ve doğrularını muhafaza etmiş, üzerine birkaç yeni numara ekleyerek ortaya çıkmış bir devam oyunu kalıyor. İlk oyunu sevmediyseniz bunu sevmek için hiç yeni sebebiniz yok. Ama sizi biraz olsun eğlendirebildiyse, Overlord 2'yle de aşk-nefret sularında fırtınalı bir ilişkiye yelken açabilirsiniz.

İMPARATORLUK YIKILIYOR MU?

"İMPARATORLUĞA GÜVENMİYORUM. ÇOK PARLAKLAR."

Sadece bu konuyu ele alan bir yazı yazmadım hiç ama hafızası iyi okurlar fark etmiş olabilir, Roma İmparatorluğu'nun 11 Eylül sonrası dünyada nasıl sunulduğu zaman zaman üzerinde durduğum bir konu. Özellikle şehir planlama oyunlarındaki Roma temasının acayip biçimde artması, yine özellikle 2002-2003 dolaylarında her türlü strateji oyununa en makul tema olarak Roma'nın seçilmesi ilgi çeken bir durumdu. İddia, dünyadaki Amerikan hegemonyası fiziksel olarak yayıldıkça, benzer bir yayılma stratejisini benimseyen Roma İmparatorluğu'nun da oyunlarda ve filmlerde bir medeniyet projesi olarak sunuluyor oluşuydu. Bu trendin son yıllarda azaldığını fark etmek mümkündü, Overlord 2 ise bu trendin tersine çevrilmiş olup olamayacağını sorgulamama sebep oldu. Oyundaki en önemli düşman, tamamiyle Asterix'ten esinlenilmiş mizahi bir anlatımla sunulan "Empire". Ve biz bu imparatorluğa karşı her türlü 'anarşik' eyleme girişerek onu alt etmeye çalışıyoruz. Bu haliyle oyunda belirlenen amaç 11 Eylül sonrası üretilen oyun ya da filmlerde örneğine pek de rastlamadığımız türden bir amaç. Aklıma yine Fransız ulusal sinemasının Holywood'la baş etmek için çektiği yüksek bütçeli Asterix filmleri geliyor, ki bunların da Fransızlar tarafından yapılıyor olması bu anlamda oldukça yerinde. Ne dersiniz, Amerikan İmparatorluğu'nun kültürel yansımalarındaki değişimler mi bu gördüğümüz?



Overlord cüssemizin sığmadığı yerlere ulaşabilmek için bir Minion'un bedenini kontrol edebiliyoruz.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Triumph Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL) > **Yaş Sınırı:** +16
> **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.3GHz / Athlon XP 2800+ işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı, 2.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon XP 2800+ işlemci, 2GB RAM, 512MB ekran kartı > **Web Sitesi:** tinyurl.com/mmjkcn

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İlk oyunu sevmeyenler uzak dursun, gerisiyle konuşacaklarımız var.

7.9



FALLOUT 3 THE PITT & BROKEN STEEL

VE BETHESDA KENDİNE GELDİ - KAAN ALKIN

Fallout 3 için yayınlanan ilk indirilebilir içerik paketi Operation Anchorage, orijinal oyunu beğenmiş biri olarak oldukça canımı sıkmıştı. Bethesda daha mevcut hatalarını düzeltmemişken üstüne bir de yenilerini ekliyor diye hayıflanmıştım. Anchorage, kısa, sığ ve sıkıcı bir aksiyon paketi olmaktan ileriye gidememişti. Neyse ki Bethesda bu kez beni yanıltmayı başardı ve en azından son hatasından hızlıca bir ders çıkarttı. Böylece Wasteland'e dönmek için birden fazla sebebimiz oldu.
Oynadığım ilk indirilebilir içerik paketi The Pitt oldu. Savaş öncesi zamanların endüstri devi olan Pittsburg'da savaş sonrası geçen karanlık bir hikayeydi anlatılan… Bir iki ufak görev sonunda kadim endüstri şehrinin gölgesinde korkuyu solumaya başladım. Zira Pitt köleleştirilmiş bir halkın, ölümcül bir virüs ve mutasyona uğramış çirkin insanların yaşadığı bir bölge. Kölelerin özgürlüklerine kavuşmak için tek çıkar yoluysa arenada çarpışmak. Onların ortamlarına sızabilmek için önce kılık değiştirip köle olarak kalabalığa karışıyor, çarpık düzene karşı insanların umut kaynağı oluyorsunuz. Paketin güzel yanı ise tam da bu noktada göze çarpıyor. The Pitt doğru dürüst bir hikayeye sahip ve oynama süresi de azımsanamayacak kadar uzun. Ayrıca autoaxe, susturuculu hücum tüfeği, infiltrator gibi silahlar da oyuna dahil oluyor. Kısacası The Pitt, Fallout 3 dünyasına yakışan eli yüzü düzgün bir içerik paketi.

PITTSBURG'DEN CITADEL'E

The Pitt'i gölgede bırakan Broken Steel ise oyunun sonunu değiştiriyor. The Pitt'i oyuna yeni başlamış olsanız bile oynama şansınız varken, Broken Steel'i oynamaya başlamak için oyunun sonunda, Jefferson Memorial'da insanlık tarihini değiştirecek kodu girmeden hemen önce bir save dosyanız olması gerekiyor. Fallout 3'ü tamamladığınızda yine oyun sonu videosu girip Ron Pearlman'ın sesinden kısa hayatınızın daha da kısa bir özetini dinliyorsunuz. Tek fark, 'savaş, savaş asla değişmez' repliğinin ardından, 'iki hafta sonra' mesajını görüyor olmanız. Gözlerinizi Brotherhood of Steel'in Citadel'inde açıyorsunuz. Elder Lyons kısaca neler olup bittiğini, nasıl hayatta kaldığımızı anlattıktan sonra kendimizi Enclave'le Brotherhood arasındaki savaşın içinde buluyoruz. Hikaye ve görevler savaş çevresinde cereyan ediyor. Üç ana ve üç yan hikayeyle gelen indirilebilir içerik paketinin oynama süresi de oldukça tatmin edici.

İlk yayınladığı zaman içerdiği hatalar yüzünden geri çekilen paketin pek bir sorunu kalmamış gibi görünüyor. 1.6 yamasını kurduğum Fallout 3'ün genelinde de birçok iyileştirmeye gidilmiş. Aksiyon dozu yüksek Broken Steel'in gözüme batan tek bir kusuru varsa, o da ciddi şekilde kalabalık çatışmalara girdiğimizde ekip arkadaşlarımızın 'huryaaa' diye tek bir noktaya ve genellikle düşmanla arama toplaşması oldu. Bunun dışında gayet eğlenerek oynadığım Broken Steel, tıpkı The Pitt gibi oyuna yeni silahlarla birlikte geldi. Ayrıca oyuncu seviyesi üst sınırını da 20'den 30'a yükseltti. Bu sizler için iyi bir haber mi, yoksa kötü bir haber mi bilemiyorum. Fakat üst sınıra ulaşmak için atladığınız birçok göreve tekrar geri dönüp onları tek tek yapacağınız kesin. Bethesda eli yüzü düzgün paketlerle karşımıza çıkmaya başlamışken, bir de uyarıda bulunayım kendilerine, oyun süresini uzatacağız diye sadece yaya yol alabildiğimiz bir ortamda haritanın 2 alakasız ucuna koymayın şu yeni mekanları yahu. Bir kere gittikten sonra haritadan seyahat edebiliyoruz, ben de biliyorum ama tek yolculuk vakit kaybından başka bir şey katmıyor hayatımıza.



Pittsburg batan güneşin kollarında, yüksek bacalarından alevler saçarken daha da bir ürkütücü görünüyor.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Oynama süreleri uzun
+ Adam gibi senaryolar yazmışlar
+ Fallout 3'e yakışmış
- Bir iki teknik sorun, alıcı ayarıyla oynasak da düzelmiyor





1- Susturuculu hücum tüfeği neymiş kardeşim öyle yahu!? Neden daha önce koymamışlar ki bu aleti oyuna?

2- Kalabalık çatışmalar zevkli… Bir de ekibimiz ateş hattı nedir öğrenebilse süper olacak.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Bethesda sonunda kayda değer indirilebilir içerik paketleriyle karşımıza çıkmayı başarıyor.

8.2



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Bethesda > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7600GTX / Radeon X1300XT ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** fallout.bethsoft.com



PLANTS VS. ZOMBIES

SAHİBİNDEN MEZARLIK YANI EV, ÇOK UCUZ. BEKARA, ÖĞRENCİYE, ÖLÜYE UYGUN -VOLKAN TURAN

PopCap oyunlarının piyasadan kaldırılmasını hatta toplatılmasını talep ediyorum buradan! Nedeni çok basit: Çalışamıyoruz arkadaşım! Çalışamıyoruz! *"Beş dakika şu oyuna da bir bakayım nasılmış acaba?"* diye girdiğimiz her PopCap oyununda saatlerimizi harcamaktan gına geldi artık! Saatlerimizi geri istiyoruz! Ya da Plants Vs. Zombies tarzında daha çok oyun istiyoruz PopCap'ten! Doğru okudunuz, evet! (Fazla ünlem kullanmanın yan etkileri olsa gerek!)

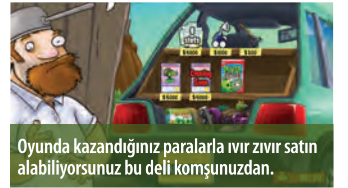
BİR SEN, BİR BEN, BİR DE ZOMBİ

Plants Vs. Zombies (biz kendisine PvZ diyelim) son çıkan oyunlar arasında belki de en fazla bağımlılık yapanı. Formül aslında bilindik PopCap taktiği. Tek farkı Defense Tower türünde rastladığımız strateji öğeleriyle de süslenmiş olması. Oyunda yapmanız gereken tek şey mezarlarından kalkıp evinizi istila etmeye yeltenen zombileri durdurmak. Bunu da onlarca yolla yapabiliyorsunuz. Defence Tower serilerinde olduğu gibi PvZ'de de düşmanların (zombilerin) ilerlediği tek hat var ama bu hatlardan beş tane bulunuyor. Her şeride, şerit uzunluğuna sığdığı kadar silahlar veya kaynak üreten araçlar koyabiliyorsunuz. Aklınıza öyle GZS'lerdeki birimler gelmesin. Örneğin para üretimini gerçekleştiren birim bu oyunda bir günebakan! Ne kadar çok günebakan, o kadar çok para, o kadar çok silah. Silah da öyle roket-atar değil, bezelye tüküren bir bitki veya zehirli gaz çıkaran mantar! Toplamda 48 biriminiz var oyunda ve bunları 30 kadar farklı zombiye karşı kullanacaksınız.

İşte oyun bu yönüyle, düşünmesi bile bağımlılık yaratan "strateji" sınıfına giriyor. Oyundaki her zombinin bir hızı, bir dayanıklılık gücü bir de yaptığı atraksiyonu var. Örneğin eskiden bir olimpiyat oyuncusu olan zombimiz gayet hızlı ve dayanıklı şekilde üzerinize koşuyor ve ilk biriminizin üzerinden sırıkla atlıyor. Düştüğü yere bir mayın koymanız nasıl olur sizce? Ya da zombilerin önüne onların yemeyi sevdiği bir şey koyup arkadan dörtlü, beşli saldıracağınız bir birim kullanmak da hoş bir tuzak olabilir. Bunları yaparken de çok rahat değilsiniz çünkü şerit sayısı sınırlı. İlerleyen bölümlerde yerden kalkan mezarlık sakinleri de geldiğinde yer kapasiteniz daha da azaldığından, en az kaynak üreten birimle en çok atağı gerçekleştiren bir sistem kurmaya ve bölümün en son, en güçlü atağına direnmeye çalışıyorsunuz. Açıkçası PvZ'in zorluk seviyesi yukarılarda değil. Orta halli bir oyuncu belki son bölümde biraz zorlanabilir o kadar. Oyunda beş farklı bölüm ve her bölümde birbirinden farklı 10 bölüm bulunuyor. İşin kötü tarafıysa bu 50 bölüm sonunda oyunun bitmemesi. Tekrar ilk bölüme, ama daha zor bir şekilde baştan başlıyor oluşunuz bana SNES günlerimdeki *Super Mario* oyunlarını hatırlattı. Onlar da böyle bitmezdi.

ELMA YİYEN ZOMBİ!

Bölümler içerisindeki mini oyunlar sayesinde oyundan asla sıkılmıyorsunuz, tazeliğini koruyabiliyor oyun (zombili oyun ve tazelik?). İlginç karakterler, farklı bahçeler (çatıda bile oynuyorsunuz), onlarca farklı saldırı, defans ve kaynak birimi, komik zombiler, komik diyaloglar, eğlenceli modlar derken bir bakmışsınız günlerinizi bir zombi yavaşlığı ve açlığıyla yemiş PvZ. Üstelik TTNet aboneleri, ttnetoyun.com.tr adresinden PvZ'yi ücretsiz olarak indirip oynayabiliyor. Eh, bu durumda kaybedecek hiçbir şeyiniz yok (ömrünüzün birkaç yüz saati hariç), ne duruyorsunuz...



Oyunda kazandığınız paralarla ıvır zıvır satın alabiliyorsunuz bu deli komşunuzdan.



1

1- Hayatınızda göreceğiniz en matrak zombilere merhaba deyin (merabaaağğğgh).

2- "Yaşarken hep havuzlu bir evim olsun istemiştimmmmhhzghhzz…"

2

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Eğlenceli oynanış
+ Strateji açlığını gidermesi
+ Öğrenmesi kolay
- Belli bir finali yok
- Biraz daha zor olabilirdi

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Zuma, Peggle ve Bejeweled salgını sonrası maalesef PopCap yeni virüsünü de tüm oyuncuların üzerine saldı!

8.8



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** PopCap > **Dağıtım:** TTNet Oyun Üzerinde Bedava > **Yaş sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1GHz işlemci, 216MB RAM, 128MB ekran kartı, 70MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 1.2GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.plantsvszombies.com

DÖVMEYE, DÖVMEYE, DÖVMEYE GELDİİİİİİİİK! -VOLKAN TURAN

Daha ortaokula yeni başlamışım. Hobbit kadar bir şeyim. Körpe bir oyuncuyum. "Kara kutum" ile çok mutluyum. Bir de yanıma arkadaş bulursam ne âlâ memleket… Eniştemin oğlu bir gün beni camı siyah filtrelerle kaplanmış bir yere götürüyor. İçeriden çatır çutur sesler geliyor. Hayır, burası bir mezbaha değil tabii ki; o zamanlar ailelerin "aman sakın çocuğum, kapısından bile geçme" dediği oyun salonlarından biri sadece. Kalabalıktan hoşlanmayan ben, biraz çekiniyorum haliyle ama uzun sürmüyor. Sonra o arcade makineleriyle ilk kez tanışmış oluyorum.

Boyum kontrol çubuğunu tutmaya bile zar zor yetişiyor ama hiç umrumda değil, alıyorum birkaç jeton. Kuzen "bak bu oyun süperdir, yeni geldi, ben de az çok biliyorum, bir dene" diyor. Birbirine su balonu gibi bir şeyler atan dövüşçüler var ekranda. Yenilen kızıyor, yenen "ehehe nasıl da koydum aduketi" filan diyor. Değişik bir dil konuşuluyor burada… Daha sonra evime çok yakın olan lunaparkta da bu "makinelerden" olduğunu öğreniyorum. Bakıyorum kalabalık değil, jeton ucuz, gidiyorum o aduketli oyuna. 10 jeton filan yediriyorum makineye ve o günden bugüne kadar Street Fighter'la iç içe geçiriyorum hayatımı. Pişman değilim hakim bey!

ARANAN KANA KAVUŞTUK MU?

"Ne alfalar geldi, ne EX'ler geçti, hiçbiri senin gibi değildi Street Fighter İki" yazdırabilirim arkasına eğer bir gün kamyonum olursa. Ama olamayacağı için buraya yazmak istedim. Gerçekten *SFII: The World Warrior*'ın üstüne asla çıkamadı seri. Çok yenilikler denendi, görsel tasarımla oynandı defalarca ama hiçbir *Street Fighter, SFII* kadar "doğru yer, doğru zaman" oyunu olamadı. Serinin 3B oyunları zaten rezalet olduğu için Capcom 2B'ye geri dönmeyi yerinde bir karar gördü ve *SFIII*'ün ardından bir 10 sene kadar kabuğuna çekildi. "Madem insanlar 3B oyun istiyor, madem biz de 2B dövüş oyununda ustayız, *SFIV* ikisinin harmanı olsun o zaman" fikrinden yola çıkan Yoshinori Ono ve arkadaşları, *SFIV*'ü 3B bir arenada ve 2B düzlemde, "old school" olarak tabir edilen bir dövüş sisteminde geri getirdi. Ve ekip bir kez daha doğru yerde ve doğru zamandaydı!

1- Trial modda, her karakterin birçok zorlu kombosu bulunuyor. Eğer Hard'ın hepsini yapabiliyorsanız, olayı kapmışsınız demektir.

2- Yeni karakter Viper'a pek yaklaşmayın. Adamın kofrasını patlatabiliyor.


2

Street Fighter 4'ün grafikleri muazzam, bunu oyunun konsol incelemesinde yazmıştık. Ama oyunla tanışmak için bugünü bekleyen PC'cilerin de içi rahat olsun, 2B bir oyunda görebileceğiniz en iyi *SF* grafikleri bunlar. Tüm karakter modellemeleri ve kostümler elden geçirilmiş, eskiyi hatırlatan ama yeni detaylarla çeşitlendirilmiş bir tarz benimsenmiş. Bu arada Street Fighter'da "ifade özgürlüğü" döneminin başladığını da belirteyim. Midesine tekme yiyen dövüşçü ağzını açıyor, kusacakmış gibi bakıyor, hatta Blanka'nın gözleri pörtlüyor. Tüm bu oyun içi grafikler Ink Bleed efektiyle yapıldığı için, şu güne kadar gördüğümüz ender oyunlardan birine dönüşüyor *SFIV* (akla hemen *Okami* geliyor tabii). Konsol versiyonlarından farklı olarak oyunun PC versiyonunda grafik konusunda seçeneklerimiz de var. *640x480 – 2048x1536* çözünürlüğü arasında tercihinizi yapabiliyorsunuz. 8x anti-aliasing, partikül kalitesi, motion blur, gölgeler, fon kalitesi, model kalitesi gibi birçok seçenekte yukarılara çıkabiliyorsunuz. Eğer her özelliği en sona getirip öyle oynamak istiyorsanız, önerilen sistemin biraz daha üstünde olmanız yararınıza olacaktır. Çünkü bu *SFIV*. Çok hızlı akan ve hatayı, yavaşlığı affetmeyen bir oyun olarak karşımızda kazulet gibi dikiliyor!

Görüntüsünü çok övdüm ama *SFIV* sonuçta bir dövüş oyunu ve dövüş sistemindeki başarısıdır asıl "başarı". Eğer konsolda hiç denemediyseniz belirtmeliyim ki oyunun dinamizmi harika. Modern bir dövüş oyunuyla retro kokan bir oyunun harmanı daha iyi olamazdı. Bu da şu demek



1



3- Yere tam düşmek üzereyken tam Aşağı veya aynı anda Tekme+Yumruk tuşlarına basarsanız yerde yatmadan kalkarsınız (Recovery).

2- Dört birim dolduğu zaman Super Combo yapabilirsiniz. Eğer EX Focus yaparsanız iki birim, EX Special yaparsanız tek birim barınız gider.

1- Revenge gücü dolunca Ultra'ya dönüşür. Böylece artık üç tekme veya üç yumrukla yapılan Ultra (güzel) komboya sahipsiniz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İyi tasarlanmış, zengin karakterler
+ Animasyonlar, arenalar, efektler, ara ses ve müzikler
+ En ustasını bile zorlayacak ve herkesin uyum sağlayabileceği hareket skalası
+ Köklere geri dönüyor ama modern
+ Harika bir yapay zekâ
+ Bol oyun modu, bol ödül, bol bonus ve ekstra
- Online modunda Capcom'dan kaynaklanan sorunlar
- Online puanlama sistemi

1- Arcade modda oyun bitirirken her açılış ve kapanış sahnesi böyle çizgi-film gibi.

2- "Abi kalk üstümdem. Valla yanlış anlayacaklar bak şimdi!"

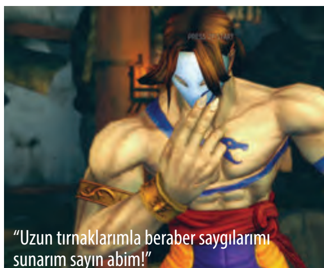
1


2


oluyor; yıllardır *SF* oynayanla yeni başlayan arasındaki uçurum hiç de büyük değil aslında. Oyundaki yeni öğelere eskilerin alışması, yeni oyuncuların da temel hareketleri öğrenmesi derken iki tip oyuncunun da neredeyse eşit miktarda zamana ihtiyacı var ısınmak için. Bu da adil bir rekabet yaratıyor genel olarak.

NELER VAR YENİ?

Oyuna eklenen, bence en büyük yenilik **Focus Attack** (FA) olmuş. Orta Yumruk + Orta Tekme'ye aynı anda basıldığında yapılan bu hareketin defans ve atak olmak üzere iki çeşidi var. Savunma sırasında bu hareket sistemini kullanmak, "riski göze almak" demek. Tuşa basma sürenizle doğru orantılı olarak FA'nın verdiği hasar artıyor. Üç seviyesi var. Birincisinde rakip korunabilinir, en ufak fiske FA'yı bozar ve karşınızdakini bayıltmaz. İkincisinin tek farkı, rakibi bayıltması. Seviye üçteyse rakip size en az iki kere vurmalıdır FA'yı bölmek için, ayrıca korunamaz ve bayılır, yere düşer. Ödülü büyük olan FA'yı burada yanlış kullanırsanız aldığınız hasarla kalakalırsınız. Saldırı esnasında FA yapabilmeniz için o hareketin FA'yı destekliyor olması gerekiyor (hangileri olduğunu görmek için hareket listesine bakmalısınız). FA,



"Uzun tırnaklarımla beraber saygılarımı sunarım sayın abim!"



PS3 DUALSHOCK'UNU PC'DE NASIL ÇALIŞTIRIRSINIZ?

1- DVD'mizde Araçlar kısmında bulunan PS3HAX_RUMBLE_DRIVER'ı PC'nize kurun (DualShock3 ise ds3drv_dx, değilse ds3drv). Ayrıca indirmek için şu adresi de kullanabilirsiniz: http://tinyurl.com/haxps3

2- DualShock'u USB kablosuyla PC'ye takın. Gamepad'in kırmızı ışıkları yanacaktır.

3- ForceFeedbackDriver adlı klasördeki DUALSHOCK3FF.inf isimli dosyaya sağ tıklayıp install edin.

4- Daha sonra bilgisayarınızdan Device Manager'a girip gamepad'i PC'nin görüp görmediğini kontrol edin. Hareket varsa olmuştur. Eğer bir hareketlenme yoksa diğer dosya olan sixaxisdriver.exe'yi kurun.

5- Son olarak tuşları ayarlamanız gerekiyor. Device Manager'da hangi tuş hangi numaraya denk geliyor, bunları bir not edin ve SFIV'ü çalıştırdığınızda karşınıza gelen kontrol ayarında bu numaraları yerleştirin. Oyun içinden de Button Config'e hangi tuş hangi hareket olsun, işaretleyebilirsiniz.

Özel atakları bölme özelliğine sahip. Ama beraberinde **Dash**'ı (iki ileri veya geri yapmalısınız) kullanmalısınız. Örneğin bir Shoryuken'den hemen sonra FA yaparsanız, rakibi havaya kaldırır ve rakip yere düşerken gidip başka bir (özel) hareket çıkarabilirsiniz (**EX Focus** deniyor buna). Yani yere düşürmeden kombo yapmadaki sınırınız, ellerinizin hızı. Bu konuda (tüm dövüşçülerle) uzmanlaşmak zaten aylarınızı alacak cinsten. Alıştığınızda da emin olun korkulu rüya olacaksınız.

Gelelim **EX Special** hareketlerine. Bu EX'lerin mantığı hem daha fazla vurarak daha fazla hasar vermesi hem de o hareketi daha hızlı yaparak karşı koyulmasını zorlaştırmasıdır. Örneğin Hadouken atarken bunu tek yumruk tuşuna değil de iki yumruğa birden basarak yaparsanız, ikili (çok hızlı) bir Hadouken atmış olursunuz. Aynı şeyi diğer basit hareketlerde de yapabilirsiniz. Bu tip özel güçlere **Super Combo** ve **Ultra Combo**'yu da ekleyebiliriz. Bunlar oyunun en çok hasar veren iki hareketi olduğu için çarçur edilmemesi mantıklı olacaktır.

UZUN ÖMÜRLÜ TAZE YUMRUK

SFIV'te yapılacak o kadar çok şey var ki, dövüş oyunlarını seven herkes *SFV* çıkana kadar IV'ü oynayabilir. Oyundaki her adamla ustalaşmayı geçtim, Challenge modu altındaki zamana karşı dövüştüğünüz *Time Attack*, belirli bir enerjide hayatta kalmaya çalıştığınız *Survival* ve her dövüşçünün Normal ve Zor olarak iki aşaması olan uzun ve zorlu kombo bölümü *Trial*'ı bitirdikten sonra sonsuz *Online* maceranıza başlayabilirsiniz. Burada isterseniz kendi odanızı yaratıp rakibinizi bekler, isterseniz kurulu bir odaya girer ya da arkadaş listenizden birine davetiye yollayarak meydan okuyabilirsiniz. Alacağınız puanlarla bir Ranking listesinde yukarı çıkmaya çalışabilir veya konsollara yeni gelen *Championship Mode*'unda biraz daha zorlu maçlara geçebilirsiniz. Rakibin hangi dövüşçüyü seçtiğini görmeden kapıştığınız bu modda G3-2-1 ve aralarında da E-D-C-B-A şeklinde ligler bulunuyor. Yukarı çıkmak için üçlü maçlara girmeli ve puanlarla yükselmelisiniz. Ayrıca bu modda kazandığınız her şampiyonluk size o maçı Capcom sunucusuna yükleme hakkı veriyor. İnsanlar da izleyip oy veriyorlar videonuza.

Konsollardan sonra *SFIV*'ün PC'ye de, hem de görsel açıdan güçlenmiş olarak gelmesini ayakta alkışlıyoruz. Ufak tefek sorunları, bug'ları olsa da, bir dövüş oyunundan beklenen her şeyi *SFIV*, 16 karakterle (ki dört tanesi yeni) verebiliyor. İnanın ki kiralık parmak arayacaksınız, o derece... 10 sene sonra *SFV* incelemesinde görüşmek üzere diyorum (yok artık!).

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Dövüş oyunlarını seviyorsanız bugünü bekliyordunuz. Yeni bir oyuncuysanız da hiç korkmayın, SFIV'ten başlayın.

9.3



> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL) > **Yaş sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** P4 2GHz / Athlon64 işlemci, 1GB RAM, GeForce6600/Radeon X1600 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core2 Duo/ Athlon64 X2, 2GB RAM, GeFo8800 / Radx900 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.streetfighter.com

GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

"EĞER BİRİ SANA TANRI OLUP OLMADIĞINI SORARSA, EVET DE!" -KAAN ALKIN

Dan Aykroyd ve Harold Ramis isimleri 1984 yılına kadar bizim için pek bir şey ifade etmiyordu. Henüz ilköğretimin basamaklarını tırmanıyorduk. Gazetelerin cumartesi eklerinde TV programlarına bakar, 13 yaşından küçükler için sakıncalı bölümlerini tükenmez kalemle karalardık, sanki ailemize yedirebilecekmişiz gibi. Neyse ki video furyası bu yıllara denk geliyordu ve neyse ki rahmetli büyükbaba izlenecek bir iki film alıp getiriyordu her hafta sonu. İşte o hafta sonlarından birinde girdi Hayalet Avcıları hayatıma. Film bir yandan korku öğeleri barındırıyor, diğer yandan komik. Üstü çizilecek sahne görüntüleri de yok kasetlerin üzerinde. Tam bizlik! O güne kadar duymadığımız Dan Aykroyd ve Harold Ramis ikilisiyle de böylece tanışmış olduk. Onlar başrolleri paylaştıklarını öğrendik, sonra da Ghostbusters'ın yaratıcısı olduklarını. İkinci film 1989 yılında geldi, arada çizgi filmleri yapıldı… Ama dişe dokunur ilk yapım tam 20 yıl sonra bu ay geldi. *Ghostbusters The Oynamaya Değer İlk Video Game*.

BİR DE FİLM ÇEKİYORLAR...

Yeni Hayalet Avcıları hikâyemiz 1991 yılında, ikinci filmin bıraktığı yerin iki yıl sonrasında geçiyor. Çılgın ekip büyümeye ve paranormal vaka araştırmalarını bir adım ileriye taşımaya hazırlanıyor. Biz de ekibe çaylak olarak katılıyor ve oyunun daha ilk dakikalarında Deneysel Silahlar Teknisyeni statüsünü alıyoruz. Yani bildiğiniz kobay oluyoruz. Çaylak olmak bir an bile rahatsız etmiyor beni çünkü kim ne derse desin, gizli bir Hayalet Avcıları fanıyım ben. Karakterimizin yaka kartında direkt "Çaylak" yazıyor ve bu saf görünümlü, muzip bakışlı amatör, başına geleceklerden habersiz, daha üniformayı giyer giymez Slimer'ın peşine düşmek zorunda kalıyor. Yeşil sosis manyağı hayaleti hatırlamayan var mı? Yeni kuşak? Hemen gidip iki filmi de izliyorsunuz bir zahmet. Hikâye Slimer'ı elimizden kaçırıp daha tehlikeli bir hayaleti kapana kıstırmamızla başlıyor ve hızla açılıyor.

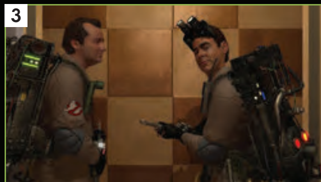
Diğer oyunlarda takındığım o karizmatik havadan uzak olduğumun farkındayım. Ama konumuz Hayalet Avcıları. Onların karizma yapmak gibi bir endişeleri yok. Bill Murray'in baygın bakışları ve soğuk esprilerini, Harold Ramis'in sürekli ciddi yorumlara kasmasını, Dan Aykroyd'un şaşkınlığını ve saflığını, Ernie Hudson'un "kahretsin" durumlarını seviyorum. Oyunda da 20 yıl önce filmlerde hoşuma giden her şeyi tekrar canlandırmayı başarıyorlar. Ben de oyunun kendisinden bahsetmeyi başaracağım umarım.

2012'DE GELİYOR AMA...

Hayalet avlamak kolay bir iş değil. Her gün yeni insanlar ölüyor ve yeni model hayaletler çıkıyor ortama. Bu yüzden Hayalet Avcıları da silahlarını biraz geliştirmişler. Üçüncü şahıs kamerasından bir aksiyon oynuyor olmamız, eski yöntemleri bir yana bırakmamızı gerektirmiyor elbette. İsimsiz karakterimizle Proton Pack'i sırtımıza geçiriyoruz, önce hayaletlerin enerjisini düşürüyor, sonra yakalayıp duvardan duvara vuruyoruz. İyice yumuşatıp kapanımızı atıp hayaletleri paketliyoruz. Fakat dediğim gibi işler biraz değişmiş. Yeni proton paketleri, detektörler, yeni kapanlar, yeni hayaletleri yakalamamız için şart. Hayaletleri paketledikçe para kazanıyor, kazandıkça cihazları daha iyileriyle değiştiriyoruz. Dark Matter'a falan bulaşıyoruz sonra… Ürkütücü. Aldığımız örneklerin, taradığımız hayaletlerin ve topladığımız artifact'lerin bir kütüphanede toplanıyor olmasına bayıldım, sizi bilmem ama ben açıp tek tek okudum hepsini. En hoş olan özellikse şehre verdiğiniz hasarın sürekli hesaplanıyor olması. Manhattan belediyesinden gelip tahsil etmeye kalkmazlar umarım.



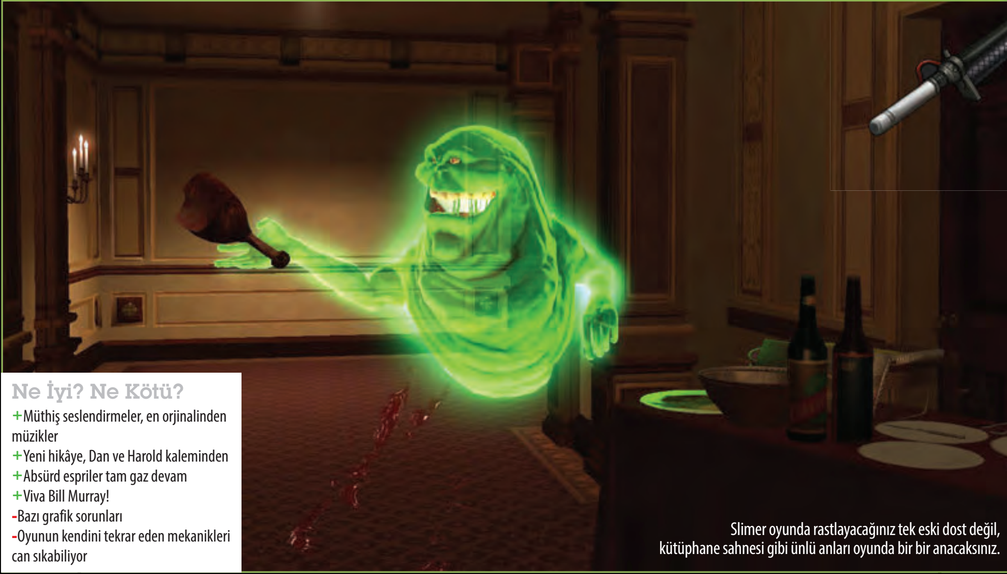




1- Hepimiz kardeşiz, bitsin bu kırgınlık bu savaş, insan hayalet birdir.

2- Niye bakıyorsunuz ki ters ters, yeniyiz diye oturamayacak mıyız öne?

3- Asansör kapısında mutlu bir an, HA albümünden.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Müthiş seslendirmeler, en orjinalinden müzikler
+Yeni hikâye, Dan ve Harold kaleminden
+Absürd espriler tam gaz devam
+Viva Bill Murray!
-Bazı grafik sorunları
-Oyunun kendini tekrar eden mekanikleri can sıkabiliyor

Slimer oyunda rastlayacağınız tek eski dost değil, kütüphane sahnesi gibi ünlü anları oyunda bir bir anacaksınız.

1- Bu saftirik de biziz işte. Peter Venkman olmayı mı bekliyordunuz? Çok beklersiniz.

2- Sinema tarihinin en şirin canavarıyla oyunda eski günleri yad etmeden hemen önce.





Tüm hayaletleri filmdeki gibi paketlemek bir süre sonra can sıkacağından, nişan al - ateş et modunda kapışmalara da sahne oluyor oyun. Bu sayede Manhattan'a daha fazla hasar verebiliyoruz ayrıca. Çevreye verdiğimiz zararı da birebir görebiliyoruz. Aslında çevreyle etkileşiminiz oldukça sınırlı fakat yok edilebilir pek çok şey var etrafta. Şehirle bir olduğunuzu hissediyor ve parçası olduğunuz bu şehri yerle bir edebiliyorsunuz.

Oyunun grafiklerini beğenmeyen bir grup insan olduğunu biliyoruz. Yok şu konsolda iyi, bu konsolda kötü, PC'de idare eder diye geziniyorlar. Xbox 360'ta biraz oynadım oyunu, incelemeyi PC versiyonu üzerinden yazıyorum. Hiç kulak asmıyorum bu muhabbetlere. Bir iki paragraf önce değindiğim gibi Hayalet Avcıları oynuyorsam evrenin havasını solumak istiyorum ve oyun hem görsel olarak hem de yarattığı atmosferle bu etkiyi sağlıyor. Üstelik oyunda bir serbestlik falan da yok. Hikâye gayet doğrusal bir şekilde ilerliyor. Sadece verilen görevleri yerine getiriyoruz. Fazladan ekleyebileceğimiz pek bir şey yok ortada.

İşin sırrı orijinal dörtlünün hiç durmayan çenelerinde, zaman zaman fazlaca absürtleşen mizah anlayışlarında, karakterlerin siz zorlu bir çarpışmanın ortasındayken bile dır dır edecek vakti bulmalarında yatıyor. İçinde bulunduğunuz durumun tehlikeli olduğunu hissettirirken, o eğlenceli havayı da dağıtmadan yoluna devam ediyor. Zaten oyunda ölmeniz gibi bir durum da söz konusu değil. Takımda bir karakter düştüğü zaman bir diğeri gidip ayağa kaldırabiliyor. Sadece ve sadece bütün ekip düşerseniz bir önceki checkpoint'e dönmek durumunda kalıyorsunuz. Bu sistemin oyunu kolaylaştırması bir artı gibi görünebilir fakat uzun süren ve kalabalık çarpışmalarda tek yaptığınız gidip düşen karakterleri ayağa kaldırmak haline geliyor ve bu çok sıkıcı olabiliyor. Siz nasıl onların imdadına koşuyorsanız, yapay zekâ da sizin imdadınıza koşuyor sürekli. Sırtınız yerde gökyüzünü seyrettiğiniz tek an, tamamen tükendiğiniz an değil ayrıca. Hayaletlerin en büyük zevklerinin başında bize bir şeyler fırlatmak geliyor. Diğer bir zevkleriyse hızla içimizden geçip yere devirmeleri. Zaman zaman ayağa kalkana kadar tekrar tekrar kündeye gelebiliyorsunuz. Bu durum da ayrıca can sıkıyor. Kısa süreli deparlar atabildiğimiz gibi, kısa mesafeli zıplayışlar da gerçekleştirebiliyoruz. Üstümüze gelen masa, sandalye, hayalet ve benzeri şeylerden ufak zıplamalarla kaçmamız mümkün, bir yere kadar elbette.

ÖLEN AKTÖRLER HAYALET OLARAK OYNAYACAKMIŞ

Ara videolarla sürekli desteklenen hikâye Hayalet Avcıları'nı seven, sevmiş, sevecek herkesin zevkle izleyeceği şeyler. Yani, çoğunlukla. Sinir bozan tek durum zaman zaman karşılaşılan senkron sorunu. Seslendirmelerse muhteşem. Film ekibini 20 yıl sonra bir araya getiriyor Ghostbusters The Video Game. Oyunun senaryosu da yine Dan ve Harold'un kaleminden çıkma. Ekibin bir araya gelişinin diğer bir nedeni, 2012 yılında izleyebileceğimiz, serinin son filmini çekiyor olmaları. Orijinal dörtlü yine bir arada, yine hayalet peşinde.

Ghostbusters The Video Game ortalama bir aksiyon oyunu, iyi bir hikâye ve eski günler yad etmek için biçilmiş kaftan. Oynama süresi sizin de hızınıza bağlı olarak 7-10 saat arasında değişiyor. Kim ne derse desin gayet renkli ve eğlenceli bir dünya yarattıkları kesin. Biliyorum bana bu fanboy ağızları hiç yakışmıyor ama gayet sağlam bir oyun yapmış adamlar, Hayalet Avcısı sever olarak başka ne diyebilirim ki?







1- Topladıkça okuyor, okudukça öğreniyor, öğrendikçe Hayalet Avcısı oluyor, Hayalet Avcısı oldukça Amerikan basınına hıyar gibi malzeme oluyorsunuz.

2- Tut, silkele, paketle. Kolaymış bu avcılık işi yahu.



Basında Hayalet Avcıları

Hayalet Avcıları gibi alışılmadık bir takımın basına yansımamasına imkân yok. Hayaletlerin bir anda hayatımıza girmesi insanoğlunun en dangalak alışkanlıklarını bile değiştiremiyor. Hayalet Avcıları diyeti, "Hayaletlerin sosyal hakları var mı?", Time kapağı. Aklı başında tek mevzu Omni Bilim dergisine proton pack'lerin kapak olması. Her evrende insan olmak zorunda mıyız ya? Mizahı bile batıyor bana.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Terminal Reality > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo E4300 / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8400GTX / Radeon X1800 ekran kartı, 9GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E8400 / Athlon X2 6000+ işlemci, 4GB RAM, GeForce GTX260 / Radeon HD 4850 ekran kartı, 9GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.ghostbustersgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Hayalet Avcıları, Hayalet Avcıları gibi karşımızda. Söylenecek fazla bir şey yok, durduğunuz hata hemen onları arayın.

7.9

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



NECROVISION

CEHENNEME HOŞ GELDİN ASKER! – KAAN ALKIN

Orduya katıldığında tek düşmanın Almanlar olduğunu sanıyordu. Simon Bunker içinde bulunduğu savaştan çok daha vahşi, çok daha karanlık bir çarpışmanın ortasındaydı. Derinlerde, karanlığın ötesinde tarihin başlangıcından beri vampirler ve iblisler arasında devam eden savaş, insanlık tarihinin en kanlı dönemlerinden birinde yeryüzüne çıkmak üzereydi.

H.P. Lovecraft'ın eserlerinden esinlenerek hazırlanan, en azından hazırlandığı iddia edilen bir oyunu ıskalamam mümkün değildi. Yeteri kadar sinir stres sahibi olsam da, zombi muhabbetinden hiç hoşlanmasam da Necrovision'ın başında uzun saatler geçirdim. Doğu Avrupalı ve Rus yapımcılarla ilgili olarak vardığımız ortak bir kanı var ofiste. Bu adamlar süper oyunlar yapmayı beceriyorlar, eyvallah ama bu oyunları cilalamaktan, süslemekten zerre anlamıyorlar. Sorun mu? Değil elbette. Necrovision da oldukça becerikli, eğlenceli ama sıfır cilalı bir oyun.

YENİ İBLİSLER SOL TARAFTAKİ BEKLEME SALONUNA GEÇSİN

Sizi Birinci Dünya Savaşı'nın tam göbeğine bırakan oyun, bir süre savaşın gırtlağınızı yakan havasını solumanıza izin veriyor. Bir an sonrasındaysa nefes alınmayacak bir ortama sürüklüyor. Beyinsiz aksiyon oyunu diye tabir etmekten zevk aldığımız türde bir FPS Necrovision. Fazla düşünmeden, bulmacalara kafa patlatmadan, direkt "onların" kafasını patlatmak için yola çıktığınız yeni bir serüven. Aslında "yeni" kelimesi eğreti duruyor biraz. Çünkü oyunda yeni denebilecek hiçbir fikir yok. Birinci Dünya Savaşı, vampirler, iblisler, türlü yaratıklar, bir sürü silah, büyüler ve bir crosshair. Yeni fikir yok, tamam ama Necrovision bir cümle önce saydıklarımı bir araya oldukça başarılı bir şekilde getiriyor. Daha önce severek oynadığımız beyinsiz aksiyon oyunlarının aksine oyunun bir hikâyesi, bol bol oyun içi ara videosu ve düzgün seslendirmeleri var. Düzgün derken bir *Riddick* kalitesinden bahsetmiyorum elbette.

Necrovision karşımıza önce Alman askerlerini, ardından zombi Alman ve İngiliz askerlerini çıkartıyor. Dönemin silahlarıyla, ayrıntılı, canlı ve karanlık haritalarda koştururken neler olup bittiğini çözmeye çalışıyoruz bir süre. Cici vampir ve iblislerle tanışmaya başladıkça çarpışmaların hem boyutu büyüyor hem de karşılaştığımız düşmanların çeşidi bir hayli artıyor. Soluksuz çarpışırken, olmayan soluğumuzu tekrar kesecek boss kapışmalarıysa tadından yenmiyor. Elbette oyunun baştan sona bu zevki vermesi için beyinsiz bir aksiyon fırtınasına aşeriyor olmanız gerek.

BİRİNCİ DÜNYALAR SAVAŞI

İlerledikçe silahlar çeşitleniyor, vampir teknolojisiyle üretilen silahlar, çeşit çeşit büyülü nesneler, büyüler envanterimize katılıyor. Necrovision kullanması gayet basit bir kombo ve fury (öfke) sistemi sunuyor. Art arda düşmanları indirdikçe öfke seviyeniz artıyor ve daha güçlü ve ölümcül kombolar çıkartıyorsunuz. Özel bir çaba sarf etmenize de gerek yok. Sadece seri şekilde zombi, vampir, iblis ve askerleri temizlemeye devam edin.

Oyunun en çok hoşuma giden yanı kara mizahı oldu. Silahlarla yaptığınız her vuruşun ilginç hatta komik bir ismi var. Oyunun her bölümünü yüzde 100'le tamamlamak, en azından bir oturuşta oldukça güç. Bu yüzden olsa gerek ana menüye "Challenge Room" adı verilen bir sekme eklenmiş. Tamamladığınız her bölüm, bu sekme altındaki yerini alıyor. Oyunu en baştan almadan, sadece tam bitiremediğiniz bölümü tamamlamaya uğraşabiliyorsunuz. Gizli nesneler, odalar ve vampirlere ait eski eşyaların tamamını buralarda bulabiliyorsunuz. Senaryo bölümleri yanında gerçek anlamda "challenge" adı altında haritalar da yine aynı sekmede beliriyor. Bu haritalar tam eğlencelik. Belli sürede, belli bir silahı kullanarak, belli sayıda zombi temizlemek, hiç hasar almadan 50 tane vampir avcısı öldürmek gibi görevlerle gayet iyi vakit geçirebilirsiniz. Ayrıca bu mini bölümleri tamamladığınızda belli silahların sürekli olarak envanterinizde yer almasını garantiliyorsunuz.

Oyunu bir kez bitirdiğinizde "Necromancer's Return" modu oynanabilir hale geliyor. İlerleyen safhalarda kavuştuğunuz Shadow-Hand adı verilen zırhlı ve büyülü eldivenle de oyunu en baştan sonuna kadar oynayabiliyorsunuz, emin olun buna değiyor da. Kalabalık zombi nüfusuna rağmen, ben bile uzun uzadıya oynayabildiysem, eminim ki tüm aksiyon severler oldukça eğlenecektir.



1- Hah bir ejderhamız eksikti zaten.

2- Hakkı abi gel bir sarılayım, teskere aldım bugün görüşemeyiz bir daha.

Ne İyi? Ne Kötü?
+Aksiyon dozu yüksek
+Geniş silah ve büyü envanteri
+Birinci dünya savaşıyla, vampir, iblis olayı ilginç olmuş
+Bol bol kan var oyunda
-Sırf aksiyon istemiyorsanız size göre değil
-Bol bol kan var oyunda
-Oyunu cilalayamamışlar

1- Oyun boyunca kimin dost kimin düşman olduğunu anlamak imkansız. Bir saniye önce sizinle muhabbet eden biri bir saniye sonra burnunuzu ısırabiliyor.

2- Birinci dünya savaşı diye yola çıktık, cehennemin ta dibine kadar geldik. Kim beddua ettiyse artık.



> **Tür:** FPS > **Yapım:** The Farm 51 > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (Steam üzerinden 30$) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 2.4GHz / Athlon 64 2800 işlemci, 1.5GB RAM, GeForce 6600 / Radeon X1600 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon X2 5000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.necrovision-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

1. Dünya Savaşı'nın karanlığını bile gölgede bırakan bir savaşın ortasında kalmak isteyen sınırsız aksiyona aç oyuncular aranıyor.

7.0





HIZLI ZOMBİLERE UYUZ OLUYORUM - BURAK AKMENEK

28 *Days Later*, *I Am Legend* ve son *Resident Evil* filmlerini seyrettiyseniz zombilerin beyazperdede giderek daha korkutucu, daha güçlü yaratıklara dönüştüğünü fark etmişsinizdir. Adı ister virüs bulaşmış ve değişim geçirmiş insanlar olsun, ister hastalıklı organizmalar, bu tip hikâyelerde karşımıza çıkan aç sürülerin daima zombilerden esinlendiğine şüphe yok. Killing Floor'da da öyle. Oyunda ismi zombi olmayan, virüs yüzünden mutasyona uğramış insanlar var ve tabii ki tek dilekleri sizi en ufak organınıza kadar parçalamak. Hatırlıyorum da *28 Days Later*'ı seyrettikten sonra filmin etkisinden bir türlü çıkamamış ve rüyama giren zombiler yüzünden haftalarca huzursuz uyumuştum. Şimdi karşıma bir de Killing Floor çıktı. İtiraf ediyorum, korkuyorum!

TAKIM İŞİ

Dört yıl öncesinin *Unreal* motorunu kullanan Killing Floor, iyi bir oynanış fakat kaçınılmaz olarak kötü grafikler sunuyor. Her ne kadar zombiler sizi parçalamaya geldiğinde panikten neye benzediklerini inceleme fırsatı bulamasanız da arada bir ortalık sakinleşiyor ve bu kez de kötü grafik dehşetini yaşamaya başlıyorsunuz.

Oyun Londra ve çevresinde geçiyor. Hükümetin yürüttüğü bir deneyde işler ters gidiyor ve yaratıklar laboratuvardan kaçıyor. Taşıdıkları virüsü yayan bu arkadaşlar, kısa sürede Londra nüfusunu canavara çeviriyor. Sizse bu canavarları sonsuz uykularına göndermek için tek başınıza ve bir tabancayla (nedense) bölgeye atılıyorsunuz. Eh, böyle bir oyuna konu bulmanın gayet kolay olduğunu keşfeden yapımcılar, fazlası için uğraşmamış.

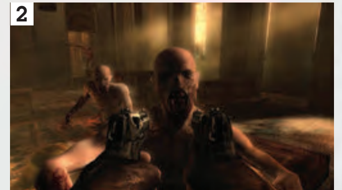
Oyunda sağlıkçı, berserker, komando gibi karakter seçenekleri var ve her birinin farklı silahlarda ve oynanışta kendine has avantajları bulunuyor. Zaten oyun bu yüzden farklı yeteneklere sahip oyuncuların bir arada ve organize olarak oynamasını teşvik etmek üzerine kurulu. Eğer Killing Floor'u solo modda yani internete bağlanmadan, tek başınıza oynamak istiyorsanız bildiğiniz bütün *Rambo* filmlerinin repliklerini de bir yerlere not edip arada okuyun, belki imkânsızı başarmanıza yardımı olur. Çünkü ben oyunu saatlerce oynamama karşın 5. seviyenin üstüne çıkamadım. Özellikle 4'ten sonra üzerinize canavar yağmaya başlıyor ve siz silahlarınızı doldurmak zorunda olduğunuz için tek yapabildiğiniz tüm silah yapımcılarına sövmek oluyor. Üstelik ne kadar hızlı doldurursanız doldurun bu süre her zaman yetersiz geliyor. Çünkü yaratıklar hiç durmuyor.

ÖLÜM DALGALARI

Her seviyede öldürmeniz gereken yaratık sayısını sağ üstte görebiliyorsunuz. Hepsini temizleyince size en yakın silah satıcısının yerini gösteren kırmızı bir yol gösterici çıkıyor. Fakat bu silah satıcısına gidip işinizi bitirmek için sadece saniyeleriniz var. Çünkü bir yandan da bir sonraki yaratık dalgası için geri sayım devam ediyor. Her dalgada daha fazla sayıda ve daha güçlü bir yaratık grubu düşman saflarına katılıyor. Bazıları görünmüyor, bazıları çığlık atıp elinizi ayağınıza dolandırıyor, bazıları vizörünüze tükürüp görüşünüzü kapatıyor, bazıları sizi yakalayıp ölene kadar bırakmıyor. Hele yedinci seviyede bir bölüm sonu canavarı geliyor ki evlere şenlik. Elinde hem bir sürü sağlam silah var hem de görünmüyor!

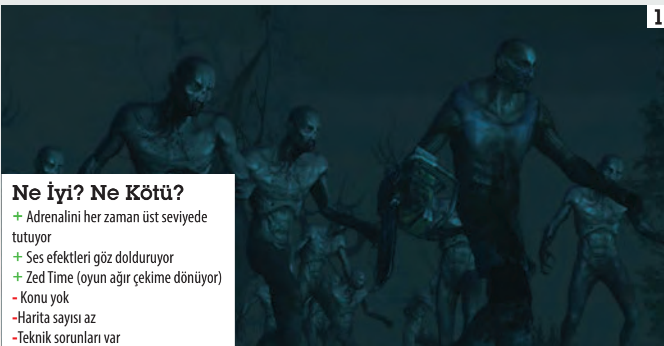
Oyunda kapıları kısa süreliğine bloklayabiliyorsunuz. Bu sayede üzerinize gelen dalgayı dar bir koridora yöneltip orada yok edebilirsiniz. Oyunda toplam beş harita var ve bu kadarcık malzemeyle bir yerden sonra canınız sıkılıyor. Oyun içerisinde sesli haberleşmeyi sağlayan bir program olmaması da hayatı zorlaştıran detaylardan biri. Ayrıca oyunda hâlâ teknik sorunlar var. Dolu sunucular boş gibi görünebiliyor, bağlanınca hiç sebepsiz düşebiliyorsunuz. Öte yandan ses ve silah efektleri gerçekten iyi, vuruş tokluğu etkileyici. Ayrıca bol bol kafa uçurup kandan çeşmeler yarattığınız için oyunda şiddetin en üst seviyede olduğunu da belirtmeliyim. Bu artılar ve eksiler çerçevesinde tek cümlelik bir özet isterseniz şudur: Zaten bir Unreal modu olan Killing Floor, hâlâ bir Unreal modundan fazlası değil.

1 

2 

1- Şimdi bir anda çıkıp sürpriiiizzz diye bağıracağız tamam mı?

2- Hayatınızda görebileceğiniz en şebek canavar bu.

1 

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Adrenalini her zaman üst seviyede tutuyor
+ Ses efektleri göz dolduruyor
+ Zed Time (oyun ağır çekime dönüyor)
- Konu yok
- Harita sayısı az
- Teknik sorunları var

1- Cızbız köftesi yapmak kolay ama zombi etinin lezzetli olduğunu söyleyemeyeceğim.

2- Zombiler podyumda toplu halde yürüyor, sonbahar kış koleksiyonunda bir yenilik yok.

2 

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Tripwire Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (Steam üzerinde 15$) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 1.7GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.killingfloorthegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Yeni bir Left 4 Dead yapmaya çalışmışlar, kısmen de başarmışlar. Birçok eksiği var ama daha ucuz.

7.0





YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

TEMMUZ, TEMMUZ ASLA DEĞİŞMEZ

Evet sevgili Oyungezer okuyucuları, naçizane Console Master'ınız olarak ilk E3 tecrübemi hakkıyla atlatıp geçici vatanım Tucson'a geri döndüm ve siz bu satırları okuduğunuz sırada hayırlısıyla kalıcı vatanım İstanbul'a dönmüş olacağım. İnanın dört gözle bekliyorum evime dönmeyi, o kadar uzun süre ayrı kaldım ki, o kadar fazla şey özletiyor ki kendini... Ama işte durumun iki taraflı oluşu çarpıyor bir yandan da çünkü İstanbul'a dönünce de Tucson'a dair pek çok şeyi özleyeceğimi biliyorum. Ama muhtemelen Tucson'u özlemeyeceğim, zira yaşayan herkes ufaktan bilir, İstanbullu İstanbul'u özler sadece, başka şehirleri sever ama özleyemez.

Ama neyi unuttuğumu fark ettim biliyor musunuz? Ben size hiç PSN ID'mi vermedim! Henüz DS ve Wii Friend Code'umu aklımda tutamıyorum ve DS'im benden çok uzak şu an (Wii'm daha uzak, İstanbul'da bıraktım da) fakat PSN ID'm senelerdir kullandığım rumuzum olduğu için paylaşabilirim rahatlıkla, "acyberexile". Ekleme mesajına "ogz" yazıp ekleyin, kesin kabul ederim, muhabbet edip Bad Company oynayabiliriz... Evet, en son çıkmış BF oyunu Heroes veya 1943 çıkana kadar oynamaya devam edeceğim, evet BF fanatikliğimin sonu yok, vallahi yok. 1942'den ve Vietnam'dan beri hastasıyım serinin... 1943 çıksa da yesek ya.

Neyse sevgili Oyungezerler, ÖSS'yi atlatmış gençler ve final gazisi minik yürekler, sizlere son kez Amerika'dan bildiren yazarınız Yiğitcan olarak Tucson'un çöl sıcağından öpücükler yolluyorum. Bakın oyun piyasası duruldu biraz, Prototype'ı bitirip bıcı bıcıya gidin, Temmuz sıcağında oyun mu oynanırmış yahu? En azından bir leğen falan bulun ayaklarınızı sokacak, denenmiş Yiğit taktiğidir bu da. Gelecek ay Türkiye'den yazılıp Türkiye'den okunacak bir CM'ye kadar baş baş efendim.

BAZI BRÜTAL'LER ÇIKMADAN LEGEND OLUR

Çıkmış oyunların hayranlarının manyak şeyler yapmasına alışkınız aslında. Televizyon kapalı Guitar Hero oynayıp videosunu çekenler, ebeveynleri CoD4 oynatmıyor diye evden kaçanlar, oyun karakteri gibi giyinip sokakta dolaşanlar… Artık hiçbirine şaşırmaz olduk. Fakat çıkmamış bir oyun için *rekor kıracak* bir hayranlık gösterisine hiç tanık olmamıştık. Tim Schafer'ın garip beyninden fışkırmak için gün sayan oyunu Brütal Legend'dan ve onun bir meydana toplanıp hep beraber gitar çalıyormuş gibi yapan 440 hayranından söz ediyorum. Leicestershire, Britanya'da yapılan 2009 Download Festivali'nde bir araya gelen 440 hayran bir Guiness Rekorlar Kitabı gözetmeninin tuttuğu kayıt eşliğinde "air guitar" diye tabir ettiğimiz hadiseyi gerçekleştirdiler. Yani daha tanıdık bir tabirle, "gitar çalıyormuş gibi yaptılar". Kendilerini buradan tebrik ediyor, Schafer'in yarattığı fenomenin yanağından sevgiyle öpüyoruz.



CONSOLE

AYDIN HAVASI

• Muhtemelen en komik PSN oyunu Pain, Avrupa'da kutulu olarak piyasaya sürülecek. Standart PS3 oyunlarının yarı fiyatına satılacak olan oyun bugüne kadar kendisi için yaratılmış tüm DLC'leri de içerecek.

• CryEngine 3'ün orta seviye ayarlarda çalışan bir CryEngine 2'den ötesi olmadığı söyleniyor. Yani hâlâ yüksek ayarlarda çalışan bir PC Crysis'i, çıkabilecek herhangi bir konsol Crysis'inden iyi gözükecek.

• PSP Go'nun pil ömrü PSP'yle aynı olacak. Hayır, gurur duyuyormuş gibi duyuruyorlar bir de.

• Nintendo'nun elinde ilk defa talep edilenden fazla Wii var. Finanstan anlamayan biz garibanlar için meali; Wii'nin fiyatı düşebilir. Zaten en hızlı satan konsol da olmuş...

• Hayatımın dizilerinden olan House M.D.'nin PC ve DS'e gelen oyunu duyuruldu. DS için utanmaz bir Trauma Center kopyası yaratsalar pek itirazım olmazdı yahu.

MÜNHASIRLIK AVCISI MICROSOFT

Konsolların bölge-kilitleme sisteminden hepinizin haberi olduğuna eminim. Tam olarak bilmeyenler için basitçe özetleyeyim: Her oyun üç farklı bölgeye çıkıyor, PAL Avrupa/Okyanusya bölgesinin koduyken NSTC-J ve NSTC-U sırasıyla Japonya ve Kuzey Amerika bölgelerinin kodları. PS3, PSP ve DS dışında tüm konsollar oyunlarını bu üç bölgede, her oyun sadece kendi bölgesinde çalışacak şekilde çıkartıyor. Yani normalde Amerika'da çıkan bir 360 oyununu İngiltere'de üretilmiş bir 360'ta oynayamıyoruz. *Normalde.* Bunu size anlatmamın sebebi geçtiğimiz günlerde çıkan Ghostbusters oyunu. Hatırlayacaksınız, oyunun Avrupa dağıtım haklarını Sony almış ve Amerika'da 360'ta da bulunmasına rağmen oyunu Avrupa'da PS3'e münhasır hale getirmişti. Fakat Microsoft buna garip bir çare bulmuş gibi gözüküyor, zira NTSC-U Ghostbusters oyunları bölge kilitlemesinden etkilenmiyor. Yani PAL (Avrupa yapımı) bir 360'ta oynanabilirler. Yasal mı? Bu tartışmalı bir mesele. Peki zekice mi? Gerçekten öyle.





İNCELDİĞİ YERDEN KOPSUN

Gün geçmiyor ki yeni bir PS3 Slim haberi daha bu sayfaları şenlendirmesin sevgili okuyucular... Ama o da ne? Bu seferki haberimiz varlığı bir türlü kesinleşmeyen PS3 Slim'den değil, PS3 Slim haberlerinden birine gösterilen tepkiden alıyor konusunu. Evet evet, SCEA Donanım Pazarlama Başkanı John Koller etrafta dolaşan dedikodulara bir cevap vermeye karar verdi, bir şeyler söyledi. Öncelikle Koller'in kelime seçimi çok ilginç, zira kendisi bu dedikodu için "kulaktan dolma bilgi" ya da "dedikodu" değil, "sızıntı" kelimesini kullandı. Üstelik bu kadarla da kalmadı ve beyanatında PS3 Slim'in varlığını reddetmemeye gayet incelikli bir şekilde özen gösterdi. Bunların üstüne PS3 Slim'in routersız ve sabit disksiz olacağı dedikodularını da ekleyin... Belki de bütçelerimizi parçalamayan bir PS3 görme ihtimalimiz hiç de uzak değildir.

GÖLGELERİN GÜCÜ ADINA

Tüm haberleri E3'e kaptırmış olabiliriz fakat en azından sadece konsollarla alakalı olan ve E3'te pek boy göstermeyen bir oyunu buradan duyurmaya hakkımız var sanıyorum. Kojima'nın kriptik geri sayımından peydahlanan üçüncü oyun, Castlevania: Lords of Shadow'dan söz ediyorum. Üçüncü boyuta geçtiğinden beri kendini bir türlü toparlayamamış ve namını sadece DS oyunlarında sürdürür hale gelmişti Castlevania serisi. Oysa Kojima'nın "manevi destek" verdiği, Scrapland ile Jericho'nun yapımcısının bizzat el attığı yeni oyunuyla bu sefer turnayı gözünden vuracakmış gibi görünüyor. En köklü serilerden birine, en köklü yapımcılarından birinin gözetimi altında God of War tarzı bir oynanış eklemek… Bu kadar doğrudan, bir yanlış çıkma ihtimali ne olabilir ki?



MASTER



KONSOL TOP 20

Yok kardeşim yok, EA, Nintendo ya da Activision değilsen kalamıyorsun bu listede.



1 Prototype
360, PS3, PC
Ee.. Prototype'ı Nintendo'nun yapmadığına emin miyiz?

02 Red Faction: Guerilla	Aksiyon	360, PS3, PC	
03 Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
04 UFC 2009 Undisputed	Dövüş	360, PS3	THQ
05 EA Sports Active	Spor	Wii	EA Sports
06 Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
07 Pokemon Platinum	RYO	DS	Nintendo
08 inFamous	Aksiyon	PS3	Sony
09 FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
10 Virtua Tennis 2009	Spor	360, PS3, Wii, PC	Sega
11 Guitar Hero: Metallica	Eğlence	360, PS3, Wii, PS2	Acitivision
12 Grand Slam Tennis	Spor	360, PS3, Wii	EA Sports
13 Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
14 Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
15 Terminator Salvation	Aksiyon	360, PS3, PC	Warner Bros
16 Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
17 Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
18 My Fitness Coach	Spor	Wii, PS2, Xbox, PC	Respondesign
19 Jillian Michaels' Fitness Ultimatum 2009	Spor	Wii	Majesco
20 Star Ocean: The Last Hope	RYO	360	Square Enix

ADIM ADIM POKEMON EĞİTMENLİĞİ

Sitemizin sıkı takipçileri, duyduğum anda beni de delirten bir haberi, geçtiğimiz aylarda çoğu kişiden önce duyma fırsatı elde etmişti: Game Boy Color nesline ait Pokemon oyunlarının DS için yeniden yapılışından söz ediyorum. Oyun hakkında her geçen gün biraz daha heyecanlanırken (yani takvimden bir gün daha silerken demek istiyorum) garip bir haber beni takvimin sayfalarını biraz daha haşin çevirmeye itti. Habere göre oyun sizin gündelik hayattaki adımlarınızı takip edecekti. Şöyle; oyun bir pedometreyle paketlenmiş gelecek ve bu pedometre sizin adımlarınızı ölçüp oyunu bir daha açtığınızda bilgileri kızılötesiyle aktaracak... Peki bunu nerede kullanacağız? Normalde oyun içi adımlarımıza göre pokemonumuzu geliştiren "day care"de desem? Evet, gerçekte ne kadar yürürsek pokemonumuz o kadar gelişecek desem? Yürüyüş ayakkabılarımı hazırladım ve oyunu bekliyorum desem hatta? Ehem... Sonuncusunu demedim sayabiliyor muyuz?





inFAMOUS

SAYKODELİK ELEKTRO HALAY - ALİ SEZGİN

Adım Cole Mcgrath. Her şey gezegenimin havaya uçması ve çocuğu olmayan bir çift tarafından kapsülümün bulunmasıyla başladı. Yeni ailemle mutlu bir hayat sürüyorduk. Fakat bir gün, zengin ailem bir opera çıkışında sıradan bir suçlu tarafından öldürüldü. Tam bulduğum Güç Yüzüğü sayesinde suçla savaşmaya karar vermişken aslında sürgün edilmiş bir Tanrı olduğumu öğrendim. Bu, hepsinin üstüne resmen tuz biber oldu, ben de en sonunda her şeyi bir yana bırakıp kendime bir cep telefonu alarak dünyayı ele geçirmeye karar verdim.

Kafanız karıştı değil mi? En iyisi baştan alalım. Cole Mcgrath isimli şahıs, basit bir bisikletli kuryeyken, taşıdığı kutuyu açmasını isteyen ısrarcı bir telefon alır –büyük hissediyorum- ve hayatı geri dönülemeyecek şekilde değişir. Kuryeler arasında bolca yaşanan bir sorun olmasına rağmen Cole taşıdığı paketin içinde, yapacağı ilk yanlış harekette patlayacak bir nano bomba olduğunu fark edemez. Elbette bu noktada Cole'a gelen o telefonun Empire City'nin geleceğine pek katkı sağlamayacağı da bir gerçektir. Tahmin edebileceğiniz üzere bomba patlar ama türdeşlerinin aksine büyük bir ısı ve güç dalgası yaymak yerine çevredeki on bin kişinin biyoenerjisini emerek Cole'un içinde toplar. Cole kendine geldiğinde artık çevredeki elektriği emebildiğini, daha da önemlisi bunu bir silah olarak kullanabildiğini fark eder. Patlama ve biyolojik silah dedikodularının ardından karantinaya alınan Empire City'nin geleceği artık Cole'un ele geçirdiği bu muazzam güçle yapacağı şeylere bağlıdır.

Aslında fena durmuyor değil mi? Sonuçta elimizde "süper güçleriniz olsa ne yapardınız" sorusunu bir kademe ileri taşımayı başarmış bir oyun var. Empire City en küçük sokağından kanalizasyon kanallarına kadar elimizin altında. Oyuna tam da bu noktada başlıyoruz ve her şeyin o kadar da göründüğü gibi olmadığını anlıyoruz. Yani "elimizin altında" dediğime bakmayın, şehirde Neon, Wharf ve Historical olmak üzere üç bölge var. Patlama ve hemen arkasından gelen iç savaş, bölgeleri birbirine bağlayan köprülere hasar vermiş durumda. Yani hazır olmadan bütün şehri gezme şansına sahip değiliz. Cole'un Zeke ile kaldığı ev, şehrin orta sınıf bölgelerinden olan Neon District'te yer alıyor ve başlangıçta vaktimizi buralarda geçiriyoruz.

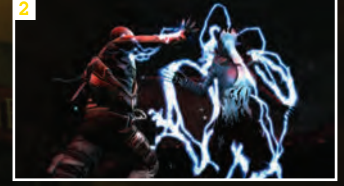
Bu noktada sanırım biraz da Zeke'den bahsetmek lâzım. Kendisi, Cole'un en iyi arkadaşı. Doğası gereği çıkarcı ve umursamaz tavırlar sergilemesine karşın, kankalık söz konusu olunca bambaşka birine dönüşüyor. Zaten Cole'un kız arkadaşı Trish dışında iletişim halinde olduğu yegâne kişi Zeke. Fakat koca şehirde özel güçlere sahip sayılı varlıklardan olmak çok da kendi halinde bir hayata izin vermiyor ve tahmin edebileceğiniz üzere gerçek süper güçlerin ilgisini çekiyor. Cole'a ilk ulaşansa Moya oluyor. Moya bir FBI ajanı ve şehirde hapsolan kocası John'un ve yanlış ellere geçmesinden korktuğu nano kürenin peşinde. Kahramanımızla yaptığı anlaşma gereği, Cole küreyi ve John'u bulacak, Moya da onun şehirden çıkmasını sağlayacak.



1- Cole'un oyun boyunca yaptığı tercihler, Empire City halkına yol, su ve fakat en çok elektrik olarak dönüyor.

2- Güçlerimize "süper kahramanın otantik silahları" kamuflajı yapılmış ama hepsi gayet tanıdık.





"DURUN BEN GELDİM!"

Tahmin edebileceğiniz üzere ileride olaylar daha da karışıyor ama bundan sonrasını kendiniz yaşayıp öğrenmelisiniz. Hikâyeye giriş faslını atlatıp oyuna geçtiğimizde kendimizi Zeke'in çatısında buluyoruz. Zeke burayı tellerle çevirip kısmen de olsa yaşanabilir bir barınak haline getirmeye başarmış. Oyunun ilk adası olan Neon, Reaper isimli bir çetenin kontrolü altında. Bu noktada Reaper'ların ne veya kim olduklarını bilen kimse yok.

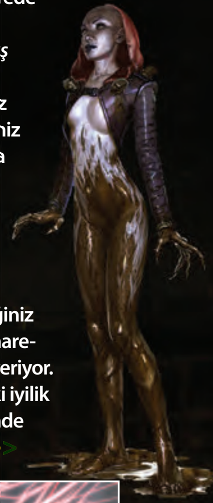
Bir kahraman veya anti-kahraman olarak oyun boyunca izleyebileceğimiz iki ana yol bulunuyor. Ya bölgedeki küçük görevleri tamamlayarak adayı temizleyebilir ya da Moya'nın vereceği görevleri tamamlayıp bu cehennemden kurtulmaya çalışabiliriz. Hemen söyleyeyim, bölgeleri temizlemenin oyunun senaryosuna doğrudan bir etkisi yok. Suçluların çaldığı küçük ilaç kutularını bulmak veya sağlık merkezlerini korumak gibi küçük ama eğlenceli görevleri tamamladığınızda o bölge arınmış oluyor ve çeteler oraya yaklaşamıyor. Bunun oyuna en büyük katkısı, ana hikâyeye bağlı zor görevleri tamamlamaya çalışırken çevreden üstünüze topla tüfekle saldıran çete elemanlarının olmayışı aslında. Oyunun çıkmasından çok uzun süre önce öğrendiğiniz gibi Cole gücünü elektrikten alan bir kahraman. Sokak lambaları, klimalar, trafolar, özetle elektrik taşıyan hemen her şey onun için potansiyel enerji kaynağı. Çevreden emdiği enerji sayesinde özel yeteneklerini kullanması için gereken hammaddeyi toplayabildiği gibi, yaralanması durumunda elektrik enerjisiyle kendini iyileştirebiliyor (ama çok yakıyor, ki bu ayrı bir sorun). Tahmin edebileceğiniz üzere harabeye dönmüş şehrin her yerinde elektrik enerjisi bulunmuyor. Bu durumda devreye yeni en iyi arkadaşımız Moya giriyor ve bizi kanalizasyonlara, devrenin bozulduğu noktaya yönlendiriyor. Kanalizasyon bölümleri hemen hemen aynı olduğu için rahatlıkla anlatabilirim: Bölümün hemen başında bozuk bir devrenin arasına girerek akım oluşturan ve yeni bir güç kazanan Cole, yeni gücüne tam olarak hakim olamadığı için bölümün geri kalanında antrenman havasında ilerliyor. Örneğin roket çakması Megawatt gücünü kazandıysanız karşınıza roketinizle vurabileceğiniz kalabalık düşman grupları geliyor.

YA ELEKTRİK KESİLİRSE?

Infamous'un görevleri çeşitlilik bakımından göz kamaştırmasa da en azından eğlenceli olduklarını söyleyebilirim. Şehrin tamamı çetelerin kontrolü altında ve buraları teker teker ele geçirmemiz gerekiyor. Elbette bunun için teker teker tüm apartmanları gezip bütün kötüleri öldürmemiz gerekmiyor. Kimi durumda basitçe uydulardaki sinyalleri toparlarken, bazen de binalara yerleştirilen gözetleme ünitelerini yok etmemiz yeterli. Oyunda bütün şehri kurtarmaya kararlıysanız, aynı tarzdaki bu görevleri 5-6 defa yapmak durumundasınız. Neyse ki bunlar mecburi değiller, yoksa bir noktadan sonra en has kahramanın bile yaka silkmeye başlayacağından eminim. Ana hikâye, bu kendini tekrar eden yan görevle kıyasla daha ilgi çekici ama nedense Sucker Punch stüdyosu senaryo hakkındaki bütün gelişmeleri oyunun sonuna bıraktığı için bir süre sonra sabrınız taşıyor. Oyunun yarısı boyunca insanları kurtarıyor, çeşit çeşit psikopat ve manyakla kapışıyorsunuz ama bunca süre ve çaba sonucunda koca şehirde veya karakterin hayatında hiçbir gelişme olmayışı, bir süre sonra oyunu durağanlaştırmaya başlıyor.

Empire City gezilebilir diğer oyun şehirleriyle (mesela *GTA4*'ün Liberty'siyle) karşılaştığında oldukça ölü bir şehir ama şartlar göz önünde bulundurulursa bu şehirden çok canlı bir sosyal ortam beklemek pek de mantıklı değil. Şehrin hemen hemen her yerinde çete savaşlarına, yaralı sivillere ve az sayıda polisin gösterdiği direnişe rastlamak mümkün. Cole kendini göstermeye başladıkça, yaptığınız seçimlere göre şehrin size olan tepkisi de değişebiliyor. Şehirdeki çeşitlilik bir *Assasin's Creed* veya *GTA4*'e göre fazlasıyla yavan olsa da bütün şehir koca bir parkur pisti olduğundan, bu kabul edilebilir bir durum.

Hatırlasanız Cole'un bütün bu olaylardan önce kuryelik yaptığından bahsetmiştim. Video oyunlarının temel kurallarından olsa gerek, bütün sanal kuryeler gibi Cole da binalara çevikliği sayesinde tırmanabiliyor. Oyunun başlarında binalara tırmanabilme yetisinin önemli bir artısı olmamasına rağmen Cole metal teller üzerinde sörf yapmayı öğrendiğinde kolay kolay aşağıya inmek istemeyeceksiniz. Ama bu konuda biraz yakınmam gerekiyor. İlk ada akıcılık ve geçişler açısından neredeyse mükemmel olmasına rağmen ikinci ve üçüncü bölgeler ne yazık ki orijinal bölgenin tadını yakalayamıyor. İlk bölgenin bir ucundan diğerine elektrik tellerini kullanarak rahatlıkla seyahat edebilirken, diğer bölgelerde çoğu noktada gidecek yer kalmadığını ve mecburen yere, normal insanların arasına karışmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Bu başlarda yapımcıların etkileşimi artırmak için planladıkları bilinçli bir tercih olarak gözükse de zamanla bunun sadece oyunun aceleye gelmesinden kaynaklandığı anladım. Açıkçası Infamous'da mecbur kalmadan zemine inmeyi sadece değişik bir bina veya ilgimi çeken düşmanlarla karşılaştığımda tercih ettim ki bunlar da nadiren karşıma çıkıyordu. Yerdeyken karşınıza çıkabilecek en ilginç şey büyük ihtimalle çevrede yaşayan insanlar olacak (*bir adada mahsur kalmış insanlar ne kadar ilginç olabilir* diyenlerdenseniz henüz Lost izlememişsiniz demektir). Cole başlarda pek ünlü olmamasına rağmen değişik yeteneklері zamanla adada günün dedikodu konusu olmayı başarıyor. Siviller, verdiğiniz kararlara ve yaptığınız hareketlere uygun tepkiler veriyor. Örneğin ilk oyunmdaki iyilik timsali Cole yere indiğinde eline fotoğraf maki- >>



BİYOENERJİ NE OLA Kİ?

Infamous'da Cole Mcgrath'ın gücünün kaynağı biyoenerji, evrendeki her bireyde bulunan içsel enerjiye verilen isimdir. Biyoenerjinin tam olarak ne amaca hizmet ettiği bilim insanları tarafından hâlâ araştırılıyor ama bu enerjiye yoğunlaşılması durumunda telekinesi gibi çeşitli özelliklerin kazanılabileceğine dair yaygın bir inanış var. Budist rahiplerinin Chi adını verdiği enerji de biyoenerjiden başka bir şey değildir. Bu rahiplerin saatlerce süren meditasyonun ardından yerden havalanabildikleri efsanesi bugün bile konuşulan bir dedikodudur.





>> nesi geçiren herkes çevresini sararken, ikinci oyunumun Kötü Cole'unu görenler, taş atacak kadar manyaklaşıyordu. Hem öyle çakıl taşı falan da değil bildiğiniz kaya fırlatıyor namussuzlar, uzaylı görmüş köylüler gibi. Özellikle binalara tırmanmaya çalışırken kafama yediğim taşlar yüzünden kendimi kaç kez yerde buldum, hatırlamıyorum.

BATI'NIN EN HIZLI KOVBOYU

Infamous'ın bir *Spider-Man* veya *Protype*'ın aksine, çok daha shooter havasında ilerlediğini söyleyebilirim. Elbette özel güçlerimiz var ama bunlar resmen silahlardan çakma anlamsız yetenekler. Cole elinden yıldırım atmak yerine cebinden bir tabanca çıkarıp ateş ediyor olsa inanın bana hemen hemen hiç fark olmazdı. Şok dalgası yerine pompalı tüfek, Megawatt bombası yerine bazuka koyulsa inanın kimsenin ruhu bile duymaz. Artık silah içeren neredeyse her oyunda standart hale gelen siper alma sistemi Infamous'ta da pas geçilmemiş. Fakat laf olsun diye konduğu o kadar belli ki… Çatışmaların öyle aman aman stratejik bir yanı yok, ayrıca yaralanırsanız yapmanız tek gereken şey birkaç sokak öteye kaçıp çevredeki enerji kaynaklarını sömürmek. Koca şehirde tonlarca alternatif rota olması sayesinde koca oyunda etrafından dolaşamayacağınız veya kaçamayacağınız düşman neredeyse yok gibi. Güçler konusunda da oyunun beklentilerimi pek karşılayamadığını söylemeliyim. O kadar çok bu muhabbete maruz kaldık ki artık "süper güç" kamuflajı yapılmış silahlar yerine bir oyunda da gerçek güçler görmek istiyoruz. Üstelik elektrik kullanan pek çok çizgi-roman karakteri varken, elektriği kullana kullana tabanca olarak kullanan bir karakteri "çakma kahraman"dan fazlası olarak değerlendiremiyorum. Neyse ki oyunun sonlarına doğru bu durum kazanılan abartılı güçler sayesinde fazlasıyla değişiyor. Hepsini teker teker anlatıp oyundan alacağınız keyfi mahvetmek istemiyorum ama günde en az 3-4 çizgi-roman okuyan şahsımı bile tatmin eden özellikler olduğunu bir sır olarak sizlerle paylaşabilirim.

Infamous parkur tabanlı bir oyun olmasına rağmen sizi *Assasins Creed* kadar serbest bırakmıyor. Doğru noktalara ve yerlere tutunduğunuz müddetçe, tırmanamayacağınız çok az yer ve bina var ama bunu nadiren kendiniz yapıyor olacaksınız. Oyunun sistemine göre atlayacağınız yeri Cole tahmin ediyor ve ona göre tutunmaya çalışıyor. Bu sistem çoğu platformda oldukça düzgün çalışmasına rağmen, bir bozuldu mu da tam gidiyor. Bir binadan atlayıp hemen kenarına tutunmak gibi basit bir hareketi yapmak için en az 10-15 kez uğraştığımı bilirim. Neden? Çünkü Infamous hiçbir oyuncunun bunu yapabileceğini hesaba katmamış. Ona göre binadan atlayan biri ya karşı elektrik direğine tutunur ya da bir yandaki binanın duvarına çarpar. Normalde istediğiniz hareketi sırf oyunun saçmalaması yüzünden başaramamanız o kadar sorun olmuyor. Ama arkanızdan roketler uçuşurken, yaptığınız tek yanlış hareketin ölmeniz veya koca görevi baştan oynamanız anlamına geldiğini biliyorsunuz ve bu anlar heyecan vermekten çok uzak, hissettiğiniz tek şey bıkkınlık oluyor.

KAÇAK HAT UZMANI

İyilik-kötülük kavramına yukarıda bir parça girdik ama oyunun bu yönünü derinlemesine incelemeden bırakamam. Infamous'da asla "gri" tarafta olamıyorsunuz. Ya Gargamel misali kötü, adi bir adam olacaksınız ya da Şirin Baba. Elbette ara seviyeler de var ama basit bir koruyucu veya serseri seviyelerinde kalmanız, önemli özelliklerin ve geliştirmelerin çoğunu kullanmayacağınız anlamına geliyor. Dolayısıyla ortalarda bir karakter olmanın Infamous'da pek anlamı yok. Karakterin yönüne göre kazandığı özellikler de şekilleniyor. Kötü Cole kalabalık düşman gruplarıyla daha rahat başa çıkabilirken, İyi Cole bölüm sonu canavarlarına ve tekil düşmanlara karşı daha başarılı. Açıkçası iki yol arasında bir güç dengesinin varlığından bahsetmek büyük yalan olur. Son seviyelerde İyi Cole, yıldırımlarıyla düşmanlarını vurduğunda enerjisini doldurabilme şansına kavuşuyor. Bu bölümlerde en zayıf düşmanın bile en az 5-6 darbeyle indiğini düşünürsek bu durum Cole'un resmen sınırsız enerji ve güce sahip olması anlamına geliyor. Buna karşılık Kötü Cole, alan etkili patlama ve ekstra bomba gibi güçlerle donanmış durumda ama kötülüğün sunduğu yeteneklerin hiçbiri, iyi taraftaki enerji doldurma yeteneğinin yanına bile yaklaşamıyor.

Belki henüz farkında değilsiniz ama o ilahi soru kafanızda şimdiden dolaşmaya başlamıştır. "Oyunda hangi tarafta güçlenmek daha kolay?"



1- Bir yerden bir yere giderken genellikle elektrik tellerini ve çatıları kullanıyoruz ama arada bir avamla kaynaşmak da heyecan verici.

2- Şehrin tesisatçısı olarak takıldığımız yerden biri de tabii ki kanalizasyon delikleri.







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Şehir ve detayları ilgi çekici
+ Senaryo kötü başlasa da sonları doğru toparlıyor
- Oyunda çok fazla bug var
- Oynarken takılıp duruyor
- Nesneler çoğu zaman ekranda aniden beliriyor
- Aksiyon öğeleri fazla tekrar ediyor
- Benzer görevlerden çok fazla var

1- Siz istediğiniz kadar uzun uzadıya karar vermeye çalışın, iyi de olsanız kötü de, aynı senaryoyu takip etmek zorundasınız.

2- Kurşunlar bir namlunun ucundan değil de avcumuzun içinden çıkınca tamam mı yani, bu mu?

3- Oyundaki en güzel şey Empire City (ama halkı salak biraz).





Kesinlikle kötülük! İyi karakterin önüne iyileştirebileceği hastalar ve kurtarabileceği yavru köpekler çıkmasına rağmen Empire'ın kafasız halkı yüzünden harcanan emeğin karşılığı birkaç saniyede yalan olabiliyor. Çünkü nedense insanlar çatışmalar esnasında güvenli bir yere kaçıp saklanmaktansa önüme atlamayı tercih ediyorlar. Ne kadar iyi nişan alırsam alayım, hatta binaların tepesinden bile saldırıyor olsam her çatışmada garanti beş altı masum vatandaş telef oluyor. Bu yolla şehrin IQ seviyesine önemli katkılar yapıyor olmam maalesef Infamous dünyasında iyilik olarak kabul edilmiyor. Yapımcılar bizim nötr kalmamızı engellemek için elinden geleni yapmış. Oyun boyunca vereceğiniz kararların tamamı sizi bir tarafta olmaya zorluyor. Ya Cole'un kendisini kurtarmak durumunda kalıyoruz ya da Cole'u ateşe atarak halkın iyiliği için savaşıyoruz. Herkesin mutlu olabileceği bir ara yol yok. Eğer iyi olmayı seçerse Cole'un Küçük Emrah misali felaketlerle dolu bir hayatı oluyor. Kötü olmaksa nispetten daha kolay ama bu da oyundaki aksiyonun çoğunun kaçırılması anlamına geliyor.

Infamous'da yaşadığım en büyük hayal kırıklığı şüphesiz ki iyilik ve kötülük kavramlarının oyunun akışına yeterince etki etmeyişi oldu. Taraflara ait özel görevler dışında oyunun ana senaryosu hiçbir şekilde değişmiyor. Evet, çoğu durumda iyi ve kötü Cole farklı şekillerde davranıyorlar ama genel anlamda ne yaparlarsa yapsınlar sonuçları hiçbir şekilde değişmiyor. Aynı sona ve önemli noktalara sahip tek bir öykü yerine, tamamen zıt uçlarda ilerleyen iki farklı senaryo oyunun ömrünü de uzatırdı. Infamous iyi ve kötü olmak üzere iki kere oynansın diye tasarlanmış bir oyun ama ne yazık ki bunun için yeterince neden veremiyor. İyilik ve kötülük arasındaki en büyük fark, kontrastı artıp azalan ana karakter ve ahalinin verdiği ilginç tepkilerle sınırlı, büyük kararlarımızın karşılığı çok daha fazlası olmalıydı.

BENİM PS3'ÜMDE ÇALIŞIR MI?

Oyunda beni üzmeyen az sayıdaki şeyden biri görsellerin kalitesi oldu. Empire şehri benzer oyunlara kıyasla oldukça küçük ama detay seviyesi o kadar yüksek ki bu kusuru fazlasıyla kapatmayı başarıyor. Binalar ve şehir dokusuna ait çeşitli detaylar zaman zaman tekrar edebiliyor ama bu büyük bir sorun değil. Neredeyse tüm binalar en küçük tuğlasına kadar hazırlanmış. Oyunda öyle anlar oldu ki suçla savaşmak veya adadan kaçmak yerine durup binaları hatta basit bitkileri izlediğim oldu. Fakat bu, oyunun görsel açıdan kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Bir kere özellikle hızlı seyahat yöntemlerini öğrendiğiniz andan itibaren takılma ve yavaşlamalarla haşır neşir olmaya başlayacaksınız. Cole oyunun yapısı gereği bir çatıdan diğerine geçerken veya büyük atlayışlar yaparken sürekli olarak düz bir çizgide ilerleyemiyor. Yapılan ani dönüşlerin hemen hepsinde yaşanan sinir bozucu yavaşlamalar ve takılmalar yüzünden oyun zaman zaman oynanamaz hale geliyor. Bunun üstüne "fırlama" olarak tabir edilen arabalar başta olmak üzere çeşitli nesnelerin bir anda karşınızda bitivermesi sorunu da Infamous'da oynanışı etkileyecek boyutlara ulaşmış. Gaipten gelen ve çatışma esnasında düşmanımla arama giren arabalar yüzünden ne çektiğimi bir ben bilirim.

Son olarak, sanırım oyunun aceleye geldiğini ve cilalama aşamasının unutulduğunu söylemem yanlış olmaz. Oyunda başıma gelmeyen kalmadı resmen; üzerinde seyahat ettiğim trenin durup dururken beni karşı eyalete fırlatmaya karar vermesi, atladığım binanın içine geçişim, sırf farklı bir rota izlediğim için asla tamamlayamadığım görevler… Bunların birer "easter egg" olduğunu sanmıyorum, öyleyse de ismine eşek şakası demek istiyorum.

Infamous aylardır beklediğim ve heyecanla oynamaya başladığım bir oyundu. Fakat büyük ihtimalle yaz dönemine yetişsin diye oyunun son rötuşları yapılmamış ve bu durum, beraberinde birçok sorun getiriyor. Koca şehrin köşelerine gizlenmiş sayısız hata, animasyon sorunları ve en önemlisi senaryodaki akıcılık problemi oyunu acı verici bir deneyime dönüştürüyor. Siz yine de süper kahraman oyunlarını değil de şehirde serbestçe gezebileceğiniz shooter'ları seviyorsanız Infamous'a mutlaka bir göz atın. Oyun zevkinizi baltalayacak hataları görmezden gelebilirseniz Empire City'de bir hafta kadar konaklayabilirsiniz.

COLE MCGRATH NELER YAPAMAZ?

Her süper kahramanın zayıflıkları vardır ama tarihin en kolpa kahramanı olmaya aday Cole'un zayıflıkları o kadar fazla ki saymakla bitecek gibi değil. Kendisi aşırı duyarlı bir iletken olduğu için, hiçbir şekilde suya temas etmemek durumunda ve bunun çok çeşitli sonuçları var.

1 - Cole duş alamaz Tarihin en pis kahramanı olma yolunda ilerleyen Cole, duş alması durumunda ölüyor. Hijyen sorunları nedeniyle hiçbir süper takım ve yardımcı bulamayan Cole, bunu kendisinin böyle şeyler için çok güçlü olmasına yormakta. Saçlarının bağladığı yağ sayesinde yakında pis güçler de kazanır bu şerefsiz.

2 - Cole su içmez Yine aynı nedenlerden dolayı su içemeyen kahramanımız bu özelliğiyle tarihin en kısa ömürlü süper kahramanı olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. 5 ila 12 gün içinde susuzluktan hayatını kaybetmesini beklediğimiz bahtsız kahramanımızın kaybedecek bir şeyi olmaması tek avantajımız.

3 - Cole insani tepkiler vermez Bu çocuk neden böyle oldu? Cole güçlerini kazandı kazanalı ne gülümsüyor, ne kızıyor. Biraz sokağa çıksa, poz vermek veya insanları öldürmek yerine arkadaş edinse böyle olmayacak. Odun oldu bu çocuk odun!



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Suckey Punch > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Eurasia (179 TL) > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.infamousthegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Biraz cilalanıp hatalarından arındırılsa ilginç bir oyun olabilirmiş ama bu haliyle hayal kırıklığı olmaktan öteye gidemiyor.

7.7



INDIANA JONES and the STAFF OF KINGS™

BİRİLERİ GERÇEKTEN SOPA İSTİYOR- EREN OKKA

BUNU MUTLAKA YAPIN!

Eğer henüz yapmadıysanız, gidip ilk üç Indiana Jones filmini izleyin. Ardından bir yerlerden *Last Crusade* ve *Fate of Atlantis*'in oyunlarını edinip Oyungezer DVD'sinin Araçlar bölümünde bulabileceğiniz ScummVM aracılığıyla oynayın. LucasArts klasiklerinin yerini hiçbir şey tutmuyor. Özellikle de Staff of Kings.

Indiana Jones ile Lara Croft arasındaki fark nedir? Fiziksel yapılarından başlasak, karakterleriyle devam etsek çok sayıda fark sıralayabiliriz. Ancak sonuçta Lara yaratılırken Indiana temel alınmış, sonradan benzerliğin had safhada olması sebebiyle *ufak* bir operasyon geçirmiştir. Her şeyin başlangıcı odur, o bir Dr. Henry Walton Jones'tur; bazen bir rahmetli River Phoenix, ama çoğu zaman bir Harrison Ford'dur. Filminden çok oyunu yapılmış ve Staff of Kings örneğinde görüldüğü üzere zaman zaman "hay yapılmaz olaydı" dedirtmiştir.

INDIANA JONES VE BOĞAZ KÖPRÜSÜ

1939 yılında, *Son Macera*'nın bir yıl ardından başlıyor Staff of Kings. Oyuna ismini veren ve hem Indy'nin hem de Magnus Völler adlı Alman arkeologun peşinde olduğu asa ise Hz. Musa'nın Kızıl Deniz'i ikiye ayırmak için kullandığı asadan başkası değil.

Oyuna iyice girişmeden önce hoşuma giden yegâne yanını belirtmek istiyorum: Staff of Kings'in PS2 ve Wii sürümlerinde İstanbul bölümü de var. Indiana Jones oyunları için bir ilk değil bu aslında, *Emperor's Tomb*'un da bir kısmı İstanbul'da geçiyordu. Ama başlamadan önce her şeyi oynarken öğreneyim diye özellikle hiç araştırma yapmadım ki iyi de oldu hani. Bu sayede "Aha İstanbul var laaa!" şeklinde bir tepki verebildim. Olur da oynarsanız siz artık aynı tepkiyi veremeyeceksiniz, o ayrı.

İstanbul var evet, ama İstanbul'da fil de var. Bir de Yasin var ama o önemli değil. Fil oraya süs diye konulmamış tabii, işlevi bölümün sonunda ortaya çıkıyor. Indy kronik trafik sorunumuza da bir çözüm bulmuş olacak ki biniyor üzerine, vuruyor kırbacı. Arada bir evlerin arasına gerili çamaşır iplerinden sakınmak için eğilmeyi de ihmal etmiyor. Indy'nin keyfi yerinde, hayvancağız biraz daha hızlı olsa Nepal'e kadar bu şekilde gidecek vallahi. An itibarıyla ben de ofise gidip gelmek için nereden bir fil bulur da FSM köprüsünden trafiğe yakalanmadan geçiririm diye planlar yapmaktayım. Böyle dediğime bakmayın, yine de fena olmamış bölüm. En azından deve koymamışlar mesela. Ya Rabbim, nelere şükreder olduk.



1- Oyunda ismi geçmese de burası Topkapı Sarayı olsa gerek.



2- Kamçıyla bilardo oynamak, hımm... Bütün toplar kırmızı olmasaydı belki.

INDIANA JONES VE KIZILCIK SOPASI

Sopayı elimize alıp oynanışa bir göz atalım. Bir kere oyun çok zor. Mesela bölüm içerisinde kaybolmanız gerçekten zor. Tamamen içgüdüsel olarak sağa sola dönmeniz yeterli, büyük olasılıkla doğru yönde ilerliyor olacaksınız. Zira geldiğiniz yere dönmediğiniz sürece bonusları topladığınız sözde gizli yerlerin haricinde alternatif bir yolunuz zaten yok. Bonus demişken, sağa sola saklanmış toplam 38 adet artifact var ve bunları toplayarak oyunun tasarım aşamasında kullanılan konsept çizimlere ve koca kafalar modu gibi enteresanlıklara(!) ulaşabiliyoruz.

Indiana Jones deyince aklımıza hemen Murtaza geliyor tabii ki. O da kim diyorsanız kırbacımız oluyor kendisi. Gönlüm razı olmadı, ona da bir ad verdim. Yol arkadaşımızı kullanabildiğimiz yerlerde ekranın sağ altında



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dıt dırıt dıııt, dıt dırıııt!...
+ Oyundaki bölümlerden biri
- İstanbul'da geçiyor.
- Tamamen doğrusal bir yapısı var.
- Genel yapısında her alanda bir eksiklik var.
- İstanbul'da fil var.
- Karakolda ayna yok.

1- Karşındaki örümcek değil de yılan olsaydı öyle pis pis sırıtamazdın di mi?

2- Ve Indy eşek cennetine giderken...





R2 yazısı çıkıyor ve bu özellik onu boş yere sağa sola savurmamızı engelliyor. İşin ilginç yanı, bu yazı kendisini kullanamadığımız yerlerde de çıkıyor. Neden, çünkü ya olmamız gereken yerin birkaç adım ötesindeyiz, ya da doğru yöne bakmıyoruz. Eh.

Staff of Kings'te aksiyonun tavana vurduğu anlar da var. Belirli tuşlara doğru zamanda veya hızlı hızlı basmamız gerekiyor bu durumlarda. Peşinizde yuvarlanan bir kaya veya vahşi bir hayvan varken hayatta kalmak için art arda L1+R1 yapmanız gerekiyor mesela. Bir de nişan alıp peşinizdeki arabaları patlatmanızı, ya da bir uçağı kullanmanızı gerektiren sahneler var ki ziyadesiyle eğlenceli olmuş. Hatta oyunda beni zorlayan bölümler hep bunlar oldu, ama o da ne yazık ki daha çok gamepad ile aramızdaki anlaşmazlıktan kaynaklanıyordu. Unutmadan, ateşli sahnelerde (yoruma açık bir ifade oldu sanki) crosshair vurulabilir bir şeyin üzerindeyken yeşil renk alıyor, ama yine R2 durumunda olduğu gibi crosshair'in yeşil olması sizin herhangi bir şeyi vurabileceğiniz anlamına gelmiyor. Bir daha "eh".

INDIANA JONES VE EŞEK SIPASI

Üç yıldır LucasArts'ın bize anlatıp durduğu hikâye, oyundaki dövüş sisteminin ne kadar başarılı olacağıydı. Düşmanlar serbest hareket edecek, hiç bir animasyon bir diğerini tekrarlamayacaktı, tıpkı Star Wars Force Unleashed'de olduğu gibi. Lakin *Euphoria* oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarıyla birlikte yalan oldu, geriye pek de eğlenceli olmayan dövüşler kaldı. Yapabileceğimiz enteresanlıklar kamçımızla kütüphane tarzı eşyaları çekip düşmanların üzerine düşürmek, etraftan topladığımız sandalye gibi nesneleri kafalarına geçirmek, ya da doğrudan kafalarını tutup bir akvaryumun içerisine sokmakla sınırlı. Böyle anlatınca güzelmiş gibi oldu gerçi. Değil. Kendi adıma adamları kamçıyla yakalayıp diz vurmayı keşfettikten sonra başka bir hamleye ihtiyaç duymadım. En sevdiğim özellikse onları tutup uçurumdan aşağıya fırlatmak oldu. Evet, psikopatım ben. *Jedi Academy*'de de ışığı kılıcı falan bırakıp paso *force grip* kullanıyordum zaten. Ama eğlenceliydi! Valla!

Indiana Jones serisinin olmazsa olmazlarından bulmacalar, bu oyunda fazla düşünmenizi gerektirmeyecek cinsten. Oh ne güzel, şimdi bu kesin kazıktır dediğim istisnasız her bulmaca sonunda beni hayal kırıklığına uğrattı. Indy'nin "bakalım astronomi derslerimde öğrendiklerimi hatırlayabilecek miyim" benzeri bir ifade kullandığı güneş sistemi bulmacasında bile dört tane düğmeye uygun sırayla basmam yetti. Bununla kalsa yine iyi, oyunda çok sayıda hata var. Mesela bir kayayı yerinden kaldırmaya çalışıyor, ama ancak havayı avuçluyorsunuz. Indy eğilip doğruluyor ama elinde kaya yok; kaya yerinde duruyor. Kaldırırken düşürdüğü de oluyor ama onu hatadan saymayalım haydi, yaşlandı tabii adamcağız. Yine bazı bölümlerde bir odaya girdiğinizde altta Loading ifadesi çıkıyor, yükleme bittiğinde Indy bir adım atıyor ve ardından tekrar yüklüyor; ve tekrar, ve tekrar...

I JONE, YOU JONE, INDIANA JONES

Şimdi bakıyorum da, 2006'da yayımlanan videosu oyunun kendisinden çok daha iyi görünüyor. Oyunla ilgili güzel bir şeyler düşündüğümde aklıma ancak ismi geliyor. Yüzüne bakmadığınız sürece orada Indiana Jones'u kontrol ettiğinizi biliyorsunuz ve bu güzel bir his. Birden dıt dırıt dıııt diye müzik giriyor, heyecanlanıyorsunuz. Ama bunların oyunla bir ilgisi yok. Fazlasıyla tekdüze ilerliyor, kendini tekrar ediyor, animasyonlar kütük gibi ve grafikleri durumu kurtaramayacak kadar kötü. Daha sayabilirim. PS2 grafikleri sağolsun surat ifadeleri bir komik, Indy şebek olmuş resmen. Bir yerden sonra koca kafalar modunu açtım ki hazır komikken bari tam olsun. Tekrar oynanabilirliği, yeni diyebileceğimiz veya eski olsa bile diğer oyunlardan daha iyi başardığı hiçbir özelliği yok. Özetle, birileri gerçekten de sopa istiyor. Bize de sırtlarından eksik etmemek düşüyor.

DÜNYA KÜLTÜR MIRASI

Madem ki Indy'den hayır yok, biz de güncel bir konudan bahsedelim. 2006 yılında yapılan toplantılar sonucunda UNESCO, İstanbul'u "Dünya Kültür Mirası" listesinden çıkartmaktan vazgeçmiş ancak bize iki yıllık bir süre tanımıştı. Geçtiğimiz ay bu süre doldu, incelemeler yapıldı ve yeni bir rapor hazırlandı. Tahmin edebileceğiniz üzere durum hiç de iç açıcı değil, ve İstanbul "Tehdit Altındaki Kültürel Miras" listesine aktarılma tehlikesiyle karşı karşıya. Siz bu satırları okuduğunuz sırada alınan karar ne olacak bilmiyoruz ama, "2010 Avrupa Kültür Başkenti" sıfatına sahip bir şehrin bu duruma düşmesi karşısında hakikaten utanmamak elde değil.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Asa'yı kullanarak bu oyunu ortadan ikiye ayırmak istiyorum.

5.0



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** A2M, Amaze > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (110 TL) > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/indianajones/

RED FACTION: GUERRILLA

HAK ARAMAYA GELDİK! - FURKAN FARUK AKINCI

Orak ve çekicin gölgesi altında, kulağımızda Sovyet Marşı, elimizde manifestoyla Mars yüzeyine inmiştik bundan dokuz sene önce. Mars'ın 'kızıl gezegen' olması ayrı bir anlam kazanmıştı. Geliştirici firma Volition'ın vaadi, her yerin yıkılabilir olmasıydı. Bilimkurgu teması üzerinden dijital bir devrim mücadelesi vermenin 'her şeyin yıkılabilir' olmasıyla desteklenmesi, hafiften desteksiz atmayla bütünleşmişti kafamızda. Haksız da çıkmadık… Garip bir şekilde ne zaman ortalığı yıkmaya çalışsak, yıkmaya çalıştığımız şeyin altından 'yıkılamaz' materyal çıkıyordu. Volition kandırmıştı bizi… Hiçbir yeri yıkamıyorduk. Eh, Red Faction'ın yanına Guerrilla ibaresinin iliştirildiğini gördüğümüzde işte bu yüzden pek de heyecanlanamadık bu devam oyunu için. Ne de olsa THQ daha önce 'devrim' dediğinde altından "statüko" çıkmıştı.

AÇIK UÇLU DEVRİM

Bir oyunun başına beklentisiz oturduğunuz zaman o oyunu beğenmeniz daha kolay bir hale geliyor. Ancak söz veriyorum, bunun son kanaatimi etkilemesine izin vermeyeceğim. Yine de oynadıkça içimdeki bir şeylerin kıpırdandığını hissediyorum. Ne de olsa dokuz sene önceki o ateşli üniversite öğrencisi değilim artık. Kapitalist düzenden çıkma bir son kullanıcı yazılımından mesaj çıkarmaya çalışmıyorum. Amacım sadece eğlenmek ve Guerrilla bunu bana sonuna dek yaşatıyor. Hatta bu kez her şey yıkılabiliyor…

Hatırlayacak olursanız ilk Red Faction'da devasa Ultor şirketi madencileri berbat koşullarda çalıştırıyor, resmen sömürüyordu. Biz de bu sömürü düzenine karşı ayaklanıyor ve Red Faction'a katılıyorduk. Oyunun sonunda da Earth Defence Force (EDF) son anda yardımımıza yetişip bizi kurtarıyordu. Guerrilla ise ilk Red Faction'ın 50 sene sonrasında geçiyor. İlk oyunda Red Faction'ın müttefiki olan EDF, Mars yüzeyine iyice yayılmış, ekonomik ve sosyal hayat üzerinde korkunç bir baskı kurmuş durumda. Dünya'nın kaynakları kurudukça Mars'taki hayattan beslenmeye başlamış. Bu koşullar altında devrimci ruh tekrar alevleniyor ve birinci kişi kamerası, yerini üçüncü kişi kamerasına bırakıyor (saçma değil, devam oyunundaki devrimin de üçüncü kişi kamerası tarafından desteklendiğini düşünün!). Parkalı kahramanımız Alec Mason alıyor eline balyozunu, katılıyor Red Faction'a ve başlıyor düzenin beline vurmaya.

BALYOZLA MANİFESTO YAYINI

Guerrilla açık uçlu bir oyun. Yani *GTA* tadında istediğiniz gibi takılabildiğiniz bir oyun yapısına sahip. Devrimi nasıl yapacağınıza sizin yerinize birileri karar veriyor. Görevlerinizi aldıktan sonra ister yürüyerek, ister araçla, ister sessizce, isterseniz de kılıç kalkan ekibiyle dalabiliyorsunuz düşmana. Oyunun haritası altı büyük parçaya ayrılmış durumda ve sizin en büyük amacınız bu altı büyük bölgeyi EDF'ten temizlemek, özgürlüğüne kavuşturmak. Her bir bölgeyi özgür kılmaksa, verilen görevleri başarıyla yapmaktan geçiyor. Bu görevler genelde stratejik noktalarda bulunan EDF merkezlerine sabotaj düzenlemekten ibaret. Ancak oyunun fizik dinamikleri son derece esnek olduğu için bu yıkım görevlerini türlü şekillerde gerçekleştirebiliyorsunuz. Oyunun asıl eğlencesi de tam burada yatıyor. Örneğin, her bir merkezin etrafında devriye gezen nöbetçileri aştıktan sonra binanın içine girip hassas noktalara bomba bırakarak, yüzünüzde pis bir gülümsemeyle ortalığı yerle bir edebiliyorsunuz. Ya da devasa bir tanker kaçırarak 'raaaaaah!' diye binaya göbekten dalabiliyorsunuz. Ve evet, her şey yıkılabiliyor ve çevre geri dönülemez şekilde değişebiliyor. Eğer büyük bir patlamadan sonra yüzey deforme olduysa geri dönüş yok. İlla ki o krater orada kalacak.

DEVRİMİ DEVİRMEK...

Bir diğer önemli nokta da bölgede yaşamını sürdüren sivillerin moral seviyesi… Görevleri başarıyla ve çevredeki sivillerin yaşam haklarını gözeterek bitirirseniz halkın moral seviyesi yükseliyor. Çatışmalar sürerken ne kadar çok sivil bundan etkilenirse, moral de o





1- Oyunun araç yelpazesi son derece geniş demiş miydik? Alın size hurdadan bozma elektrik süpürgesi.

2- Şu balyoz ne günler gördü be, yüzyılın icadı yemin ederim.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dolu içerik
+ Uzun süreli tek kişilik senaryo
+ Eğlenceli çok oyunculu modlar
+ Ortalık yıkılıyor!
- Bazı grafik hataları
- Uzun süre oynarsanız tekrara girebiliyor

Sarı huzmeyi gördüğünüz zaman bilin ki görev almak üzeresiniz.

1- Bu devasa canavarı kullandığınız zaman değil piyade, binalar bile duramıyor önünüzde.

2- Alec dipçik kullanırken 10 balyoz gücünde bir kahraman. Duvar yıkıyor abi adam, daha ne yapsın?





SAÇMA DEĞİL, DEVAM OYUNUNDAKİ DEVRİMİN DE ÜÇÜNCÜ KİŞİ KAMERASINDAN DESTEKLENDİĞİNİ DÜŞÜNÜN!

kadar düşüyor. Şayet yerel halka özen gösterirseniz, siz çatışırken onlar da size katılmaya başlıyorlar. İnsanların birer ikişer direnişe katıldığını görmek sizi de kamçılıyor tabii ki. Bir bölgeyi özgürleştirmek için gereken görevleri tamamladığınızda, bölgeyi sağlama almak için yapmanız gereken son bir görev çıkıyor. Bu son görevi de bitirdiğinizde bölge tamamen Red Faction'ın kontrolü altına giriyor. Ancak bu sefer de yerel halk Marauder denen ve topladığı hurda malzemeyle geçinmeye çalışan tuhaf ve vahşi bir topluluğun saldırısına açık hale geliyor. Bundan sonrası tamamen size kalmış. İsterseniz onları koruyun, isterseniz de kaderlerine terk edin.

MARS'TA BİR HAYALET DOLAŞIYOR

'Hurda' demişken, oyundaki gelir kaynağınızın da hurda olduğunu belirteyim. Yıktığınız binaların kalıntıları arasında gezinirseniz toplayabileceğiniz malzemeleri görebiliyorsunuz. Mümkün olduğunca bu malzemeleri kaçırmamaya gayret edin çünkü geri kalan her şeyi bunları satarak alabiliyorsunuz. Hem silahları, hem silah upgrade'lerini, hem de diğer malzemelerin hepsini hurda satarak alıyorsunuz.



Guerrilla'nın hem araç, hem de silah yelpazesi oldukça geniş. Oyunda her türlü kara aracı bulunuyor. Ağır zırhlı ama yavaş tip araçlardan, zayıf ama hızlı araçlara kadar ortalama bir yelpaze tutturulmuş. Silahlarda ise tüm saldırı tüfekleri ve tabancaları arasından en çok balyoz göze çarpıyor. Özellikle bina yıkarken inanılmaz etkili. Önceki oyunda yalan olan her şeyi yıkma muhabbeti bu kez balyoz sayesinde gerçek oluyor. Kırın, dökün, yıkın! Strese, sinire, sosyal adaletsizliğe birebir…

KONSOL SOSYALİZMİ

Guerrilla'nın yan görevleri de en az ana görevler kadar eğlenceli. Bu görevler Red Faction için önemli olan rehineleri EDF'in elinden kurtarmak, yeni araçları ele geçirmek, Red Faction merkezlerine yapılan saldırıları önlemek gibi örneklerden oluşuyor. Bu işleri yapmak, bölgeleri özgürleştirmede büyük yol almanızı sağladığı gibi, halkın moralini de önemli ölçüde yükseltiyor.

Oyunun oldukça başarılı olduğu bir diğer konu da çok oyunculu modları. *Modern Warfare*'dekine benzer bir seviye atlama sistemine sahip olan oyun, oynadıkça daha güçlü silahlara ve ekipmanlara sahip olmanızı mümkün kılıyor. Elbette ki sadece silah ve ekipman değil, daha değişik oyun modları da açılıyor. Tek kişilik oyundaki tüm araç ve silahlar online oynarken de kullanılabiliyor. Üzerine bir de daha hızlı koşabilmenizi, duvarları delebilmenizi ve hatta uçabilmenizi sağlayan ekipmanlar da ekleniyor. Oyun seçeneklerine baktığımız zamansa alıştığımız Capture the Flag, Team Deatmatch ve Deatmatch seçeneklerinin yanına kuşatma gibi oyun modlarının eklendiğini görüyoruz. Guerrilla'nın çok oyunculu seçenekleri sadece online'la sınırlı değil. Aynı ekran üzerinden ya da yerel ağdan dört kişiye kadar oynayabileceğiniz "Wrecking Crew" modunda sınırlı ekipmanlarla çevreye olabildiğince çok zarar vermeye çalışıyorsunuz ve son derece eğleniyorsunuz.

ÇAKMA DEVRİMCİNİN SON SÖZLERİ

Red Faction: Guerrilla sağlam içeriği, sürükleyici senaryosu, etkileşimli çevresi, hatırlanası karakterleri ve özellikle müzikleriyle oldukça kaliteli bir yapım. Bu ayın diğer bombaları *Infamous* ve *Prototype*'ın arasında kesinlikle sırıtmıyor. Hatta bana soracak olursanız öne çıktığı tarafları bile var. Yine de genel açık uçlu oyunların bazı problemlerinden muzdarip. Küçük grafik hataları, bazı fizik modellemesi problemleri var. Ancak bu sorunlar kesinlikle oyunu alıp oynamanıza engel olacak şeyler değil. Hani, 'devrim' olmasa da türünün iyi bir örneği denebilir.

Kızıl gezegenden herkese iyi akşamlar, sırada sıkıyönetim yayınımız var. Az önce ofise tanklar girdi de…

1- Grafik motoru genel olarak güzel manzaralar sunuyor.

2- Alec'i pusuya yatmış beklerken görüyorsunuz.

3- Ve işte Megan Fox'un oyuna dahil olmasıyla ayaklanan çöp kamyonu. Yanlış set dostum!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Hem tek kişilik, hem de çok oyunculu modları ile olmuş bir oyun. Dolu içeriği ve uzun süreli tek kişilik senaryosu ile paranızın karşılığını veriyor.

8.3

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Volition > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18 > **İngilizce Gereksinimi:** Düşük
> **Web Sitesi:** www.redfaction.com



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Seslendirmeler (Japonca seslendirmeyi açın)
+ Karakterler, dood!
+ Laharl'ın kahkahası
+ İnanılmaz derin oyun sistemi
- Zaman zaman kamera açıları biraz sorun çıkartabilir
- Oynarken PSP'nin bataryası bitiyor!

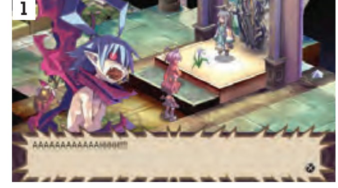
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS

UYKUSUNDAN İKİ YIL SONRA UYANAN KAHRAMANA İKİ YIL GECİKMELİ İNCELEME -CAN ARABACI

1- Laharl bu kadar gaza geldiyse karşıdakine acımaya başlayın. Her ne kadar kendini beğenmiş bir velet olsa da karşınızdakinin sonuçta Netherworld'ün Overlord'u olduğunu unutmayın.

2- Ellerini kaldırıp o Prinny'yi yere at Laharl! Ya da dur, atmaaAAAaAAaaa *KABUUM!*

3- Etna Laharl'ı uyandırmayı başaramaz…







Biliyorum, birçoğunuz Disgaea'yı burada gördüğü için şaşırmış durumda. Tamam, biraz geç bir inceleme belki ama sebepsiz değil. Çok yakında PSP'lerimizin Disgaea 2'leneceğini düşününce serinin doğduğu oyuna da bir inceleme yazalım istedik. Yoksa bu ufak gecikmenin kesinlikle oyuna kıyak geçmemizle bir ilgisi yok (Disgaea da neymiş)…

Daha önceki PSP incelemelerinin çoğunda da adı bolca geçtiğinden Disgaea'ya olan sevgimi tahmin etmeniz çok da zor değil sanırım. Aslında *Afternoon of Darkness*, Nippon Ichi Software'in 2003 yılında PS2'ye çıkmış olan *Disgaea: Hour of Darkness*'ının tamamen yeni bazı özelliklerle PSP'ye uyarlanmış hali. Ancak onu basit bir port oyununun ötesine geçiren, hatta orijinalinden bile iyi yapan da bu ek özellikleri zaten.

Hikâyemiz, Netherworld Prensi Laharl'ın 2 yıllık şekerlemesinden uyanmasıyla başlıyor. Etna'dan 2 yıldır uykuda olduğunu öğrenen Laharl, Overlord olan babasının ölümü üzerine artık kendi hakkı olan Overlord'luğu almak için aynı unvanın hayalini kuran diğer iblislerle savaşmaya başlar. İşte tam bu noktada da sizi içine çeken, olabildiğine absürt ve komik ama bir o kadar da sürükleyici Disgaea macerası başlar…

ÖMÜR BOYU DISGAEA

Baştan söyleyeyim de kafanız karışmasın; Disgaea inanılmaz detay seviyesine sahip bir oyun. Yapabileceğiniz, kurcalayabileceğiniz bir ton şey olmasına rağmen bunlardan hiçbirine bulaşmak zorunda değilsiniz. Oyun, düz bir şekilde sadece hikâye moduna odaklanmanıza da izin veriyor. Ama o bahsettiğim "detaylara" kendinizi bir kere kaptırdınız mı… İşte o zaman oyunun size sundukları karşısında gerçekten afallıyorsunuz. Hangi birinden bahsetsem ki? Item World'e girerek elinizdeki her silahın, her eşyanın özelliklerini her 10 katta bir yeneceğiniz Generaller sayesinde geliştirebileceğinizden mi… Yoksa Dark Assembly'a giderek çeşitli kararları zorla ya da rüşvetle oylamaya sunarak kabul ettirebileceğinizi mi anlatsam? Böyle söyleyince basit görünüyor belki ama sadece bu ikisi bile oyuna inanılmaz bir zenginlik katıyor. Detayları anlatmaya kaptırırsam oyunun ana hatlarına hiç giremeyeceğim, o yüzden ben oraya dönüyorum. Disgaea'da serbestçe gezinebileceğiniz ve savaş dışı çoğu işinizi (silah-zırh alım satımı, karakterlerinizi iyileştirme gibi) halledeceğiniz tek yer Overlord'un kalesi. Bu kaleden açılan geçitlerle savaş alanına doğrudan ışınlanarak genellikle önce tamamıyla seslendirilmiş eğlenceli bir ara sahne gördükten sonra sıra tabanlı stratejik bir savaşa girişiyorsunuz. "Stratejik savaş" derken bunu tam da kelime anlamıyla söylediğimin altını çizmek istiyorum. Oyun mekaniklerine tam anlamıyla hâkim olup birkaç hamle ötesini planlayarak oynasanız bile kimi yerlerde oldukça fena ter dökeceğiniz zorlukta bir oyun karşınızdaki. Çoğu zaman gidip başka bir bölümde birkaç seviye atlamak azıcık rahatlamanızı sağlasa da, en az hasarla bölümü bitirmek için nasıl bir taktik izlemeniz gerektiğini her halükarda düşünmek zorundasınız. Item World'de, akan terleriniz gölcük oluşturacak.

Disgaea hakkında anlatılabilecek tonlarca detay, konuşulabilecek onlarca şey var. Son baktığımda, benim oyunun başında geçirdiğim vakit 100 saati geçmişti ki bu bir PSP oyunu için gerçekten muazzam bir oyun süresi. Buradan yola çıkarak Disgaea'nın ne kadar eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyun olduğunu varın siz hesaplayın. Hazır ikinci oyun da yoldayken böyle bir şaheserden mahrum kalmak, kendinize ve PSP'nize yapacağınız en büyük kötülüklerden biri olacaktır.

BUNU MUTLAKA YAPIN!

Tüm taktikleri, ipuçlarını buraya sığdırmamızın imkânı yok, ancak işinize yarayacak birkaç şey yazalım dedik:
- Overlord'un tahtının arkasında ve satış yapan NPC'lerin tezgâhında bulunan gizli düğmelere basarsanız şatodaki gizli odanın kilidini açarsanız. Bu odaya gidip her chapter'da Etna'nın günlüğünü okursanız oyunu bitirdikten sonra PSP'ye özel alternatif bir hikâye olan Etna Mode'u oynarsınız.
- Geo küplerini ne zaman yok edip ne zaman kendi yararınıza kullanacağınızı iyi kestirin. Çoğu zaman savaşı kendi lehinize çevirmenize büyük yardımı dokunuyor bu küplerin.
- Eğer bir bölümü geçemiyorsanız veya seviyeniz düşmanınızdan çok düşükse önceki bölümlere geri dönerek seviyenizi arttırmayı deneyebilirsiniz.
- Güçsüz bir karakteri geliştirmek için onu güçlü bir karakterin yanına yerleştirin. Güçlü olan karakteriniz düşmana saldırdığında bir ihtimal güçsüz olan da ona saldırısında yardım edecektir. Eğer saldırdıkları düşman ölürse o düşmandan gelecek olan tecrübe puanı, ona saldıran karakterleriniz arasında bölüştürülecektir. Bu taktikle güçsüz karakterlerinizi hızlı ve kolay bir şekilde üst seviyelere taşırsınız.



ANAM! ANİMESİ DE VARMIŞ!

"Aa grafikleri falan aynı anime gibi bu oyunun" diyorsanız ya da "keşke animesini de yapsalar da izlesek" cümlesini kurup iç çektiyseniz Disgaea'nın zaten oyundan uyarlanmış bir anime versiyonu da olduğunu belirtelim. Oyunun hikâyesini yer yer değiştirerek de olsa işleyen anime versiyonu çok mükemmel olmasa da benim gibi Disgaea evreniyle ilgili her tür materyale aç bünyeler için izlemesi keyifli bir seri. Animenin adının *"Makai Senki Disgaea"* olarak geçtiğini unutmayın, sonra bize "atmışsınız, bulamadım öyle bir şey" demeyin.

Orijinalinden iyi port, isteyince oluyormuş demek. PSP'min favori oyunu, kaçırmayın, mutlaka oynayın, yapın, edin.

9.2

> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji/RYO > **Yapım:** Nippon Ichi Software > **Dağıtıcı:** NIS America > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** disgaea.us/psp



Arkadaşlarımla oturuyorum şimdi, ben yazı yazıyorum, onlar muhabbet ediyor (biraz da nargile ve yıldızlı İstanbul gecesi var ama konu dışı, parantez içi bilgileri bunlar). *PES* oynayan insanlar bunlar, sordum, "tüm şutların kaleyi bulduğu, ya gol olduğu ya da kalecinin kurtardığı, ama topun asla out'a çıkmadığı bir *PES*'e kaç verirdiniz 10 üstünden?" "Nasıl ya? En fazla 1!" dediler. Bu yazı, böyle bir *PES*'i değil ama topun asla dışarı çıkmadığı ya da fileye takılmadığı bir tenis oyununu anlatıyor.

Virtua Tennis en başından beri "arcade" bir seriydi; simülasyon olmak, tenisin tüm zorluklarını, ince numaralarını en gerçekçi biçimde sunmak gibi bir iddiası hiç olmadı. VT 2009'da da bu açıdan değişen bir şey yok. Öğrenme eğrisi *Mario*'yla yarışacak kadar düşük olan, oynayan herkesin (Serpil'in bile neredeyse) çok az bir sürede kendini yeterli hissedeceği bir oyun VT 2009.

Oyun dinamiklerinde elle tutulur tek fark, oyuncuların olur olmaz her topa atlayarak vurma heveslerinin engellenmiş olması. Artık çok daha mantıklı davranıyorlar biraz uzağa düşen toplara vurmaya çalışırken. Bunun dışında oyuncuların ya da topun hareketinde neredeyse hiçbir farklılık göremeyeceksiniz, animasyonlar biraz daha akıcı hale getirilmiş ama iki yıl aradan sonra çıkan bir devam oyunu için bu büyük bir artı değil. Maç sırasında göze çarpan bir iyileştirme, hiçbir şey gösteremeyen replay'lerin düzeltilmiş olması. Ayrıca tenisçimizi artık çok daha yakından, hemen baş üstü bir kameradan yönetmek de mümkün, ben tercih etmesem de. Oyunun sunumu genel olarak oldukça başarılı, grafiklerde bir devrim olmasa da hâlâ güzel gözüküyor.

OYUN, SET, MAÇ VE BEN

VT 2009'un en dolu yeri her zamanki gibi World Tour, kariyer modu. Bu modda sıfırdan yarattığımız bir karakteri dünya sıralamasında bir numaraya çıkartmaya çalışıyoruz. Eskiden karakterimiz daha ilk turnuvasından dünyanın en ünlü raketleriyle mücadele ediyordu ve iyi oynamamasına rağmen hepsini yeniyordu. Biz sıralamada üst basamaklara tırmandıkça aynı rakipler bu kez daha iyi oynamaya başlıyordu. VT 2009'da ise ilk başta amatörler klasmanında oynamaya başlıyoruz ve burada oldukça kötü tenisçiler arasından sıyrılmaya çalışıyoruz. Amatör klasmanında yüzüncülükten birinciliğe çıkınca (ki bu çok uzun bir yol demek), bu kez profesyonel klasmana katılıyoruz ve nihayet gözümüz Nadal, Federer gibilerini de görmeye başlıyor. Bu çok daha iyi düşünülmüş bir sistem ama oyunun uzun bir müddet çok sıkıcı gitmesine neden oluyor. Çünkü rakiplerimiz yine çok zayıfl ve bu kez biz de, özelliklerimiz çok kötü olmasına rağmen fazla iyi oynuyoruz. Dolayısıyla maçlarda uzun bir süre ne mücadele oluyor, ne de kendimizi geliştirdiğimiz hissi.

Tenis Akademisi'nde Tim Henman'dan aldığımız direktifleri uygulayıp özelliklerimizi geliştiriyoruz. Önceki oyunlarda olmayan bir hoşluk eklenmiş bu özel çalışmalara; belli aşamaları geçtikçe kendimize belirli bir oyun stili seçebiliyoruz. Böylece sporcumuz "sağlam savunmacı", "servis-vole uzmanı", "çamura yatan çirkef" (olsa güzel olurdu bence) gibi isimlerle anılmaya başlıyor. Kendimizi geliştirebileceğimiz tek yer Akademi değil tabii. Bir VT klasiği olarak saçma mini oyunlar yine var. Eskilerinin üstüne yeni saçmalıklar da eklenmiş, "top makinesinden atılan farklı meyveleri doğru hayvana (örneğin muzu orangutana, eti aslana) fırlatma oyunu" bunlardan biri, "bilardo masası şeklinde düzenlenmiş kortta raketle topları deliklere atmak" bir diğeri. Bu oyunların her zaman olduğu gibi tadında bir eğlencesi var ama Tour'a başladığımızda çok az mini oyun seçilebilir oluyor.
World Tour dışındaki modlar hakkında söyleyeceğim iki şey var: Nasıl olur da turnuva oluştururken kadın/erkek seçimi yapamayız ve oynamak için Sharapova'yı seçtiğimizde karşımıza önce Federer, sonra Djokovic ve finalde Blake çıkar? Ve nasıl olur da Sharapova Federer'i ve Djokovic'i oyun vermeden 3-0'la geçip, sırf finalde olduğu için daha iyi oynamaya karar vermiş Blake'i tie-break'lerle yener? Bu paragraftan çıkan iki sonuç: Kadın-erkek eşitliği güzel ama böyle olmaz ve oyunun yapay zekâsı çok tutarsız.

DOSTUM 2009 DEMİŞSİN AMA BU 2007 BİLE DEĞİL?

Neticede VT2009, birkaç şeyi eski sürümlerden daha iyi yapsa da, yapay zekâdaki tutarsızlıklar, oynanıştaki tekdüzelik, zorlayıcılıktan çok uzak olması ve dışarı çıkmayan, fileye takılmayan topuyla, klasik hatalarının da üzerine koymayı başarmış bir oyun. Bu sene asıl olarak Wii sürümü üzerinde çalışılmış ve diğer platformlar belli ki başıboş bırakılmış. EA'in yeni Wii oyuncusu *Grand Slam Tennis*'in nasıl olacağını bilmiyoruz ama öteki platformlarda Virtua Tennis'in hâlâ en iyi arcade tenis oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Nitekim doğru zorluk ayarınızı bulduğunuzda (benim için Hard'da final oynamak mesela), başa baş, çok çekişmeli maçlar yapıp oldukça da eğleniyorsunuz. Ama işte bunu zaten VT 3'te de yapıyorduk ve en azından onda top dışarı çıkıyordu (ve Sharapova o zaman da çirkindi, şimdi de çirkin).



Ne İyi? Ne Kötü?

+Doğru zorluk ayarında çekişmeli maçlar
+Oyuncular her yere zıplayarak yetişmeye çalışmaktan vazgeçmiş
+Online modda kendi yarattığımız tenisçiyi kullanabiliyoruz
+Eğlenceli mini oyunlar
+Satın alınacak bir sürü ıvır zıvır ve oyunda ilerledikçe açılan efsane tenisçiler
-Yapay zekâ tutarsız
-Final maçları dışında Hard seviye bile zorlayıcı değil
-Top hep oyunun içinde
-Müzikler korkunç
-Turnuvanın kadınlar arasında mı erkekler arasında mı olduğunu seçememek?

1- Üstündeki gereksiz "fiyuvv" efekti yüzünden topu çim kortlarda seçmek zor olabiliyor.

2- Yakından Shrek'i andırıyor olabilir ama oyun içinde göze batmıyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Acısız tenis bu kapağın altında.

7.8



> **Tür:** Tenis > **Yapım:** Sumo > **Dağıtım:** SEGA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 TL) > **Yaş sınır:** +3 > **Web:** tinyurl.com/cmdtck

Singstar:Queen

"YEMİNLEN ROCKEDECEĞİZ SİZİ" -K.MEHMET KENTEL

-Benim alt benliğim Freddie Mercury ya! Freddie Mercury olmak istiyorum ben ya! Viiiii aaaar dı çeempiyıın may fireeeendz!

"Biz Heybeli'de her gece mehtaba çıkardık" temalı geleneksel Çiçek Pasajı şablonuna pek uymayan bir görüntüydü. 40 yıllık ahbabımız olan meyhanenin masaları üstüne çıkmış, bir elimde 1.5 litrelik Şaşal şişesi, bir elim yumruk, *Freddie* olmuştum. Arkadaşlarım beni susturmaya, masanın üstünden indirmeye çalışıyor, ben arka masadan fotoğrafımı çeken hanımlara poz veriyordum. Sene kaçtı? 2006. Sonra, 2007. Eh evet, biraz da 2008… Şüphe yok, benim alt benliğim belli ki Freddie Mercury'di.

Kariyer planlarım da bu alt benlik üzerinden şekillenmeye çalıştı aslında ama ne zaman şarkı söylemeye yeltensem, ortaokul yıllarından itibaren arkadaşlarım o senenin en ağır ders kitabıyla kafama vurup, alt benliğimi ortaya çıkartmamı engellediler. Nihayet bu sene, gurbet ellerdeyken, "eh, yeter artık, şan dersi alıyorum, Freddie olucam ben!" kararımı verdim ama Türkiye'ye gelince uygulayamadım yine bu kararı. Ve Sony, tüm bu imkânsızlıklar içinde, "al da at" gol pasını koşu yoluma bıraktı. Dünyanın en orta sınıf, en Koreli ve en süper eğlencesi karaokeyi evimize getiren Singstar serisiyle Queen'i buluşturdu. Oyungezer'in oyun salonu (artık "oda" demek çok isabetli değil) da kulak katliamları için bana tahsis edilince, her şey hazırdı.

Singstar'ın mantığını bilmeyen kaldı mı bilmiyorum. Aslında standart bir karaokeden hiçbir farkı yok. Ekranda şarkının sözleri, uygun ritimle beraber karşımıza çıkıyor, biz de doğru biçimde okumaya çalışıyoruz. Eskiden kablolu olan fakat artık kablosuz biçimde iş gören, gayet de sorunsuz çalışan özel mikrofonlarımız var bu iş için (sizde yoksa ediniyorsunuz tabii). Singstar için önemli olan, iniş ve çıkışları doğru zamanda ve şiddette yapmak, yoksa şarkının sözlerini bilmenin pek bir önemi yok. Zaten bu yüzden Erden beni sürekli geçti, "hebele hübele" diye söylerken "Under Pressure"ı. Valla sanata hiç saygı kalmadı bu grafik camiasında.

Şarkıya "hebeleme"deki başarımıza göre, oyun bizi çeşitli sıfatlara layık görüyor. Bunlar "ton sağırı"ndan (sesle ilgili iki terimin Türkçemizde iki hayvana denk geliyor olması ne ilginç) "süperstar" mertebesine kadar uzanıyor, arada bir de yaptığımız derecelere göre bize çeşitli ödüller veriyor. Yalnız dikkat, eğer "trophy"leri oyunda bulamıyorsanız, oyunun yamasız ilk versiyonuna sahipsiniz demektir, yamayı indirin.

Şarkılar çalarken klasik Singstar mantığına uygun olarak arkada Queen klipleri gösteriliyor. Queen müzik sektöründe görselliğin tanımını baştan yapan bir grup ve tüm klipleri (We Will Rock You dışında) çok güzel olduğu için, oyun görsel açıdan doyurucu. Ama aynı şeyi 25 şarkılık kısır şarkı listesi için söylemek pek mümkün değil. Üstelik 25'in 4'ü çok da iyi hazırlanmamış medley'lerden oluşuyor.

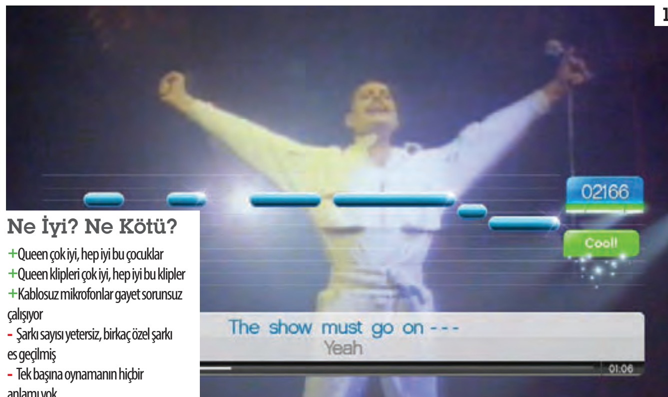
Bu haliyle Singstar: Queen, *"Queen diye çok iyi bir grup var, We Will Rock You ve We Are The Champions en güzel şarkıları"* dinleyicisini tatmin edebilir ama grubun hayranlarını şımartmaktan uzak. Hani *Prophet's Song*, nerede *It's a Hard Life*, *Seven Seas of Rhye*, nerede *Headlong*, nerede *Now I'm Here*?



Zavallı Roger Taylor (en solda) başına ne geleceğini o zamandan fark etmiş.

EVERYBODY PLAY THE GAME

Singstar: Queen, tüm müzik oyunları ama en çok da Singstar'ın mahkûm olduğu gibi bir "parti oyunu". Tek kişilik oyun modunda herhangi bir hikâye ya da ilerleme mantığı olmadığından, yanınıza birkaç arkadaşınızı almadığınız sürece oyunun pek bir manası yok, ne de olsa Vileda sopası ve koridordaki boy aynası, Freddie olmak isteyen yalnız gençler için yıllardır gerekli desteği sağlıyor. Ben ne konserler verdim o Vileda'yla, ne atladım zıpladım ve 200 yıllık çini tabakları kırdım evde (kusura bakma anneanne, öperim elinden). Bu arada parti arkadaşlarınız mümkünse birazcık Queen'den anlıyor olsun, Erden'in "hebele hübele"si ona birinciliği getiriyor olabilir ama nereye kadar? Son olarak, gelmiş geçmiş en zeki ve süper akıllı iki insan Freddie Mercury ve Brian May'dir (*götkuğgibiyaptımthomyorkeuöptüm.com.uk/pics*).



1

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Queen çok iyi, hep iyi bu çocuklar
+ Queen klipleri çok iyi, hep iyi bu klipler
+ Kablosuz mikrofonlar gayet sorunsuz çalışıyor
- Şarkı sayısı yetersiz, birkaç özel şarkı es geçilmiş
- Tek başına oynamanın hiçbir anlamı yok

1- Şov devam etmeli elbette…

2- …bu kadar da değil be Brian Amca.



2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Queen hayranı arkadaş grupları için bir aşk meyvesi. Geri kalanları "We will rock you."

7.7



> Tür: Müzik > Yapım: London Studios > Türkiye Dağıtıcı: Sony Eurasia (179 TL) > Yaş Sınırı: +3 > Web Sitesi: www.singstargame.com



BARDAK CO, KILLI KIROYA KARŞI

-MERT HAKKI BİNGÖL

Baştan uyarayım; eğer ciddi, kompleks bir boks oyunu bekliyorsanız çok fena hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Punch Out kesinlikle "ciddi" bir oyun olmadığı gibi bence bir spor oyunu bile değil. Punch Out, boks temalı müthiş derecede "geyik" bir arcade oyunu, isminin sonundaki ünlemler de buna dahil!!

Oyunun bir kere çok eğlenceli bir atmosferi var. Bol renkli, capcanlı, çizgi film tarzı grafiklere sahip olan Punch Out'taki karakterler de müthiş geyik. Biz ana karakter olarak 17 yaşındaki genç bir Amerikalıyı canlandırırken, karşımıza çeşitli ülkelerden gelmiş birbirinden tuhaf karakterler çıkıyor. Bu karakterlerin her biri kendi ülkesinin dilinde konuşurken aynı zamanda yine o ülkeye özgü bazı özelliklere sahip. Örneğin İspanyol boksörümüz boğa güreşçisi kılığıyla karşımıza çıkarken, Hintli boksörümüz uçan halısıyla ringe geliyor. Bu karakterlerin aynı zamanda yine birbirinden geyik takma isimleri var ki bu noktada ben size her karakter için kendi takma isimlerinizi oluşturmanızı öneriyorum. Glass Joe'ya Bardak Joe demek ya da Super Macho Man'i Kıllı Kıro olarak değiştirmek mevcut geyiğin üzerine tuz biber ekecektir.

Her karakterin güçlü ya da zayıf olduğu noktalar var ve her birinin dövüşme şekilleri farklı. Dolayısıyla özünde çok basit kontrollere sahip olan oyun, aslında her karakterle beraber sıfırdan alışılması gereken yeni dövüş stillerini getiriyor.

BENİ HARCAMAYIN!!

Oyunun üç farklı kontrol çeşidi var. İlki aynı Wii Sports'taki boks oyununda olduğu gibi kumandaları ileri ittirerek yumruk atılan sistem. Analog kol ile sola sağa kaçma hareketlerini yapıyor, kolu aşağı çekerek eğiliyor, yukarı çekerek de yumruklarımızın rakibin yüzüne gelmesini sağlayabiliyoruz. İkinci kontrol sistemi Wii Fit'in denge tahtasını içeriyor. Oyunu tahtanın üzerinde oynuyor ve sağa sola kaçma hareketlerini vücudumuzla yapıyoruz. Üçüncü sistem ise klasik kontroller. Bu kontrol sisteminde oyunu analog kolu söküp wiimote'u yan yatırarak dört yön tuşuyla oynuyoruz. Hepsinin kendine göre artılarının eksilerinin olduğu bu kontrol sisteminde ben en çok ilkini tuttum ama kollarınız sağlam yorulacak, benden söylemesi.

Eğer rakibinizin yumuşak noktasını bulabilirseniz bu noktaya vurdukça yıldız toplamaya başlıyorsunuz. Bu yıldızlar sayesinde A tuşuna basarak sağlam aparkatlar atmanız mümkün. Bu özel hareket sırasında kamera ağır çekime geçiyor, rakibin yüzünde son derece komik bir ifade oluşuyor ve yumruğu indiriyorsunuz. Şahane.

Punch Out'un oynama süresi de yeterince uzun. On üç karakterin alayını pataklayıp dünya şampiyonu olduktan sonra da yine aynı karakterlerle ama bu sefer farklı özelliklerle ve yeni aksesuarlarla oynayabilirsiniz. Kesinlikle bir "tekrar" hissi vermeyecektir. Oyunun müthiş eğlenceli iki kişilik modunu (online yok) ve zamana karşı yarıştığımız "Exhibition" modunu da katarsak Punch Out'un tekrar tekrar oynanabilecek bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyundaki çok önemli bir ayrıntıdan bahsetmeyi unutmayalım. Punch Out'ta bir de Bald Bull isminde kara bıyıklı bir Türk karakter var ve Türkçe konuşuyor. "Yerim seni laaaan!" diye bağıran, çıldırmış bir Türk'le oynamak için bile denenmesi gereken bir oyun.

İyi de birader hiç mi eksik bir yanı yok bu oyunun? Olmaz mı hiç.

BENİ KUSURLARIMLA SEV

Bir kere ara sahnelerde hiçbir animasyon yok. Sabit resimlerden oluşan bu sahneler, her ne kadar göze çok güzel görünse de, işin kolayına kaçılmış izlenimi verdi bana. Oyundaki ana menüde çok sık periyotlarla tekrar eden müzik de bir süre sonra baygınlık verebiliyor. Aslında çok güzel bir müzik ve iyi gaz veriyor ama konsolu "birazdan devam ederim" düşüncesiyle açık bırakırsanız benim gibi mutfaklardan geri gelip televizyonun sesini kısma ihtiyacı hissedebilirsiniz. Ha, bir de şu yere düştüğümüz zaman kenarlara tutunarak kalkma hareketini kumandayı yukarı aşağı anlamsızca sallayarak yapıyoruz. Yalvarıyorum, vazgeçilsin artık şu "aptalca", anlamsız kumanda sallama hareketlerinden. O kadar gereksiz ki.

Arcade oyun stilini sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyun Punch Out. Gerçek boks oyunu arayanlar mı? Ama ben sizi uyarmıştım değil mi?

2



1



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Basit ama iyi kullanılmış kontroller
+ Kısıtlı da olsa denge tahtası desteği
+ Bol esprili diyaloglar, rengarenk grafikler
+ İçinde Türkçe bir şeyler var
- Online neden yok?
- Karakter sayısını artırsaymışız keşke.
- Müzik sayısı az değil mi biraz?

1- Oyunda ilk karşılaşacağınız karakter: Glass Joe

2- Ah?

3- Oyunu büyük ekranda oynarsanız bu yumruğun şiddetini hissedebilirsiniz

3



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

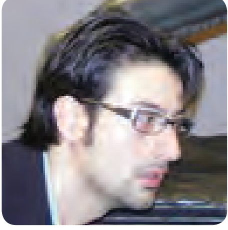
Son zamanların en geyik oyunlarından. Neşe böcüğü.

8.0



> Tür: Spor > Yapım: Next Level Games > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia (119 TL) > Yaş Sınırı: 10+ > Web Sitesi: punchout.nintendo.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

NEYİN DVO'SUNU YAPSAK?

Popüler DVO'ların birer darphane haline gelmesiyle; oyuncu kitlesi garanti olan, fikri mülkü alınabilecek durumdaki herhangi bir evrenin DVO olarak duyurulması iyice sıradan bir hal aldı. Bu durumda biz de sevdiğimiz evrenlerin duyurulacağı günü umutla bekler olduk. Ben grubun şanslı üyeleri arasındayım: *Warhammer 40K* ve *World of Darkness Online* er geç gelecek. Ben de mini bir anketle OGZ'nin diğer DVO delilerinden Yiğitcan ve Can'ın hayallerini didiklemeye karar verdim. Yiğitcan, eski bilimkurgulardan kim kaldı diyerek *Battlestar Galactica* ve *Babylon 5* başta olmak üzere ne kadar kült bilimkurgu dizisi varsa sıraladı. Tam konu Friends ve Coupling'e geliyordu ki olay mahallinden uzaklaştım. Can'ın *Forgotten Realms* hastalığını bildiğimden cevabına pek şaşırmadım. Hatta "Drizzt farm'layacakmışız, herkese Icingdeath düşecekmiş" şeklinde kızdırıp eğlendim. Gerçekten de bir FK evrenini aktarırken lore'un ne kadar korunacağı büyük bir soru işaretidir. Kahramanların olaylara ve görevlere yedirilmesi oyuncuyu tatmin ederken; evrenin dinamiklerine ve hikâyelerine ters olaylara şahit olunması oyunu faciaya çevirir. Can'ın hayalindekiyse bir FR: Menzoberranzan Online. Loncalar yerine evlerin yer aldığı, diğer evlere saldırıp yağmaladığımız, evlerin yükselmeye çalıştığı, yerüstüne seferler düzenleyen yeraltının kaotik ortamı... Can'ın en kısa zamanda bir yapımcıyla görüşmesi iyi olacak gibi.

F2P OLMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Piyasadaki sağlam DVO'lardan LotRO'nun yapımcısı Turbine'dan çok şey bekliyorduk aslında: Yeni bir LotRO ek paketi, şöyle yeni bir DVO haberi ve belki de Dungeons&Dragons Online'i adam edecek dev bir yama (kabul, bunu beklemiyorduk)… Fakat D&DO'nun aylık ücretinin kalkmasını hiç mi hiç beklemiyorduk. Evet, Turbine'ın ünlü masa üstü oyunundan uyarlanmış DVO'su D&DO F2P hale geliyor, ama normalden biraz farklı bir şekilde. Şöyle ki halihazırda para verip oynayan oyuncular para vermeye devam edecek ve oyunun tüm ırklarına ve tüm mekânlarına erişim imkânına sahip olacak. Bu artık Premium üyelik adını alacak. Normal üyelikteyse bazı ırklar, mekânlar ve zindanlar normal üyelere kapalı olacak. Yani en nihayetinde Turbine yeni bir iş modeli oluşturarak "sınırsız bir deneme süresini" normal üyelik, normal üyeliği ise premium üyelik olarak adlandırılacak. Zeki adamlar vesselam.





CRUSADE'İN ÇAĞRISINA KULAK VERİN; HAYIR CTHULHU DEĞİL

Blizzard, Algalon'un inişinin kırkı çıkmadan 3.2 için büyük değişiklikler hazırlamaya başladı. Sıcak sıcak paylaşalım.

- Druid'lerin formları için güncellenmiş yeni modeller geliyor. Taurenlerin deri rengine göre, Night Elflerin ise saç rengine göre Bear ve Cat form skinleri değiştirilebilecek. Bu değişiklikler herhangi bir berber dükkânından yapılabilecek.
- Kedi Druid müthiş bir nerf yiyor. Güle güle kedi druid dps. Ama üzülmeyin Druid'lere yeni modellemeler geliyor. Saç ve deri renginize göre kedi/ayı görünüşünüz değişecek. (Aaah vurmayın!)
- Karakterlerimiz Battleground içerisindeki honor veren hedefleri gerçekleştirdikçe bir yandan da XP kazanacağız. Fakat rakip oyuncuları öldürmek XP vermeyecek. Eğer istersek XP kazanma seçeneğini 10 gold karşılığında kapatabileceğiz. Ancak bu durumda da yalnızca XP'yi kapatan oyuncularla bir arada oynayabileceğiz. Aynı zamanda bu özellik Battlegroundlar harici de her türlü XP kazanımını engelleyecek.
- Isle of Conquest adında yeni bir Battleground geliyor. 40v40 bir savaş alanı olacak Isle of Conquest'te, Alterac Valley'e benzer şekilde çeşitli noktaları ele geçirme ve rakip generali öldürmeye yönelik bir oyun tarzı olacak. Ancak çeşitli kuşatma araçları ve yeni eklenen mekaniklerle AV'den çok daha eğlenceli olacak. Örneğin düşman savunmasını kendimizi mancınıkla duvarların üzerinden atarak, paraşütle düşman üssüne sızıp saronite bombalarla duvarları patlatarak indirebileceğiz.
- Argent Tournament da genişliyor. Crusader's Coliseum'un yapımı sonunda tamamlanmış durumda ve içerisinde 5, 10 ve 25 kişilik zindanlar bulunduruyor. Bu zindanlardaki oynanış Ring of Blood questlerindekileri anımsatacak şekilde olacak, yani önümüze çıkan düşmanları devirerek şampiyonluğa ulaşmaya çalışacağız. Buradaki dövüşler Champion's Seal ve yeni Tier setleri vs. ile ödüllendirilecek.
- Bineklerle ilgili gereksinimler değişiyor. Artık level 20'de 4 gold karşılığında %60'lık, level 40'da 50 gold karşılığında %100'lük, level 60'ta 600 gold karşılığında %150'lik ve level 70'te de 5000 gold karşılığında %280'lik uçan binekler satın alınabilecek.
- Daha önceden Emblem of Heroism ve Valor düşüren tüm bosslar artık Emblem of Conquest düşürecek. Evet, heroic bosslar bile. Aynı zamanda yeni eklenen Coliseum bölgeleri Emblem of Triumph adında yeni bir amblem düşürecekler.
- Shamanlar için yeni bir totem bar ekleniyor. Artık tüm kısayollarınızı totemlerle doldurmak zorunda değilsiniz. Totem bardan direkt olarak istediğiniz totemleri kolayca seçebileceksiniz.

I CAN FOOTBALL



Halı sahaya gitmeye üşeniyor musunuz? Ya da mahalle arasında top oynamak için yaşınız fazla mı ilerledi? Çayırda çimende top oynayacak vaktiniz mi yok? Futbol aşkından ağzınız sulanıyor ve PES bile sizi kesmiyor mu yanınıza arkadaşlarınızı alamadığınız için... I Can Football tam burada devreye giren bir oyun işte. Dijital dünyanın 11'e 11 oynanan ilk futbol oyunu. İlk başlarda alışmakta biraz zorlanabiliyorsunuz zira I Can Football bugüne kadar oynadığınız futbol oyunlarından biraz farklı. Öncelikle sadece tek bir futbolcuyu kontrol etmek durumunda olduğunuzu belirtelim. Tam bir takım oyuncusu olduğunuzu göstermek durumundasınız. Ofsaytın ne olduğunu bilmek ve defans kurgusunu iyi ayarlamak, oyunda başarının anahtarı konumunda olan iki unsur. Toplu hücum ve toplu defans yapmak çoğunlukla işe yarıyor. Neyse, biz oyunu nasıl oynayacağınızı da anlatalım, taktik kasmak size kalsın. İlk olarak www.icanfootball.com adresine giderek kendinize bir hesap açıyorsunuz. Ardından oyunun client'ini indirerek bilgisayarınıza kuruyorsunuz. Gerisi bildiğiniz şeyler...

Son olarak tavsiyemiz, öncelikle defans bloğunda yer alarak oyuna ısınmanız. Bu şekilde top kapma gibi yetenekleriniz gelişecek ve kendinizi daha önemli pozisyonlar için hazırlayabileceksiniz. Diğer yandan defans pozisyonunda da kalabilirsiniz tabii. Forvet, forvet arkası gibi pozisyonlarda oynamak ise biraz daha tecrübe gerektiriyor.

KOLEKSİYONCU RUHU AİON'U DA SARIYOR

Eylülde beklediğimiz Aion'un koleksiyoncu paketinin içeriği belli oldu. 70 dolara satışa çıkartılan (ama ülkemize henüz resmi olarak satılmayan) pakette; 16cm'lik kanatlı Aiva figürü, HP ve manayı artıran bir eşya, iki özel emote ve bir ön ad, çift taraflı poster ve resmi müzik CD'si bulunuyor. Biz oyunu bekleyeduralım, Curse, Aion için Wowarmory'nin bir benzerini açtı bile. Eşyalar, görevler, yetenekler ve daha fazlasını içeren siteye www.aionarmory.com'dan ulaşabilirsiniz.



DELİKANLI KAHRAMAN YOLUNDAN DÖNMEZ!

City of Heroes'u hâlâ oynayanınız kaldı mı bilmiyoruz ama bu müthiş oyun sanki yıllar geçtikçe biraz yaşlandı gibi gelmişti bize. Bunda 2005'teki City of Villains'dan beri tek bir ek paket bile çıkmamısının da etkisi var. Ama geçtiğimiz günlerde açıklanan içerik eklentilerinden sonra oyunda bir kıpırtı sezmiştik, haklıymışız. Zira oyunun yapımcısı NCSoft, geçtiğimiz günlerde oyunun ikinci eklenti paketi Going Rogue'u duyurdu. Going Rogue'un iki ana değişikliği var: Birincisi alternatif, her şeyin ters olduğu bir evren olan Preatoria; ikincisiyse oyuna getirdiği iyilik/kötülük arasında karar verebilme yeniliği. Yani Hero'ysanız Villain, Villain'sanız Hero'ya dönüşebileceksiniz. (Ha ne, Heroes mu?) Alternatif evren ve arkadaşlarınıza kazık atabilme seçeneği cidden de CoH'un ihtiyacı olan nefes gibi gözüküyor. Hesabımızı tekrar mı açsak, ne yapsak?



KISA... KISA... KISA...

- Bethesda da Steam'e katıldı. Bunun Eldar Scrolls'u var, Fallot 3'ü var. Call of Cthulhu'su bile var. Daha ne olsun? Cthulhu Steam wagh'nagl fhtagn.

- Geçtiğimiz sayılarda 3darmory.com'un Türkçeleşeceğinden bahsetmiştik. Projenin ardındaki isim Hüseyin Uslu bir plan değişikliğiyle tamamen Türkçe bir DVO sitesi açmış: www.dvoturk.com. Uslu, Dvoturk'le ilgili hedeflerini Türk loncalarının progress yarışını takip etmek ve oyunun teknik terimlerini bilen fakat yabancı dil yetersizliği nedeniyle güçlük çeken oyunculara en yalın şekilde konuyu aktarmak olarak açıklıyor.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada		5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor		5/5
CrimeCraft	Gerçekçi	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 yazı	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor		3/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor		3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	4/5
Final Fantasy XIV Online	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor		4/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor		4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kung-Fu Hustle	Fantastik	Ücretsiz	Geliştiriliyor		4/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor		4/5
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	2009 yazı	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada		5/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Warrior Epic	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5

AION
THE TOWER OF ETERNITY

BİR OYUN, ÜÇ OYUNCU, MUHTEŞEM BİR HAFTASONU

–ANJA B. GELLESCH, KAAN ALKIN VE MUHTEMELEN TUĞBEK ÖLEK

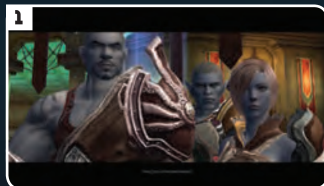
Geçen yaz Leipzig'de gördüğümüzden beri aklımızdan çıkmıyordu Aion. *Lineage* ve *Guild Wars*'u bize hediye eden NCSoft'un son ve muhtemelen en güzel hayal âlemi, güzeller güzeli Ateria dünyası. Bu güzel dünyaya biraz olsun erken kavuşmak için Korece öğrenmeyi bile düşünmüştük. Nihayet Avrupalı oyuncuların beta turları için uzun bekleyişi bitti ve bizim de dâhil olduğumuz bir grup şanslı insan için Ateria'ya uzanan ilk portal açıldı. Kılıçlarımızı biledik, büyü kitaplarımızı topladık ve yeni dünyaya doğru kanat çırpmaya başladık.

Güzelliğine rağmen başta biraz fazla sıradan gözüktü Aion bize. Kutsal Davea mertebesine eriştiğimizdeyse, hiç düşleyemediğimiz şeyler bir bir gerçekleşmeye başladı. Kanatlarımızı açmış, bir melek edasıyla süzülürken bulduk kendimizi gökyüzünde. Ömrümüzde görmediğimiz türlü düşmanlarla savaştık, zaferi de hezimeti de tattık. Neyse bunlarla aklınızı bulandırmayayım şimdiden. Ateria'nın göklerinde süzülene kadar zorlu sınavlar vermeniz gerekiyor öncelikle.

İHTİYAR KOAS VE KIZLARI

Daha ilk karesinden itibaren, hem görüntüleri hem de tınısıyla bir şölen gibi başlıyor Aion. Önce oyundaki iki ırktan birini, ardından da cinsiyet ve sınıfımızı seçiyoruz. Betanın ilk ayağı sadece Elyos olarak oynamamıza izin veriyordu, Asmodian olarak oynamak içinse tam bir ay beklememiz gerekecekti. Irkımız baştan belli olduğu gibi karakter seçmeye gelince de çok zorlanmadık açıkçası. Karşımızda kadınlı erkekli birbirinden güzel savaşçı, rahip, gözcü ve büyücüler sıralansa da gözünü kan bürümüş üç oyuncumuz da tercihini eli kılıç tutan cengâverlerden yana kullandı. Önden konuşup farklı sınıflar seçmek aklımıza gelmemişti niyeyse. Ama iş seçtiğimiz karakterleri zevkimize göre şekillendirmeye gelince hissetmeden saatler geçiverdi. Aion'da karakterler inanılmaz güzel ve en ince ayrıntısına kadar değiştirmeniz mümkün. Yaratabileceğiniz yüzlerin, saç stillerinin, renklerin haddi hesabı yok. Tepeden tırnağa kendinizi baştan yaratabilirsiniz. Belki karakter ekranında daha da fazla vakit geçirebilirdik ama sadece elli küsur saat açık kalacak olan Ateria'ya girmek için can atıyorduk. Sonunda Anja ve Tuğbek birbirinden güzel iki kız olarak geliverdi, Kaan'sa kel ve iri bir ihtiyar olmuştu.

Aion maceramız Poeta'da başladı; Aion'un iyi ırkı Elyos olarak. İlk saatlerimizi yeterince verimli kullanabildiğimizi söyleyemem, yaratılan dünyanın güzelliğine hayran olmakla epey bir vakit kaybettik. Maceraya tam anlamıyla giriştiğimizdeyse işler biraz sıradanlaştı. Onu kes, bunu topla görevlerinin peşinden koştururken ilk 5-6 seviyenin nasıl geçtiğini anlayamadık bile. Üzerimizdeki zırh ve silahlara daha ilk dakikalardan bir şeyler ekleyebildiğimizi görüp çocuklar gibi sevindik. Ele geçirdiğimiz mana taşlarını eşyalarımıza ekleyerek, daha ilk dakikadan karakterimizi geliştirmeye başladık. DVO âlemlerinin gediklisi Kaan, kritik hasar taşlarını tepe tepe dizerek bir hasar canavarı yaratırken, Tuğbek sağlık ve zırh taşlarıyla en sevdiği tank görevine soyunuyordu. Böylece hep birden aynı sınıfı seçmenin dezavantajından sıyrılıyorduk

1


2


1- Boz gri derileri ve sert mizaçlarıyla Asmodian'lar, Dark Elf'leri andırıyor.

2- Oyunun ana PvP alanı olan Abyss'de Elyos ve Asmodian'lar göklerde savaşabilecek.


Üretim sistemi çok basit ve hoş animasyonları var.


Şehirler arasında bu hayali kuşlarla gidip geliyoruz.

1- Aion'un ormanları eşsiz güzellikte.

2- Tamam bu kızlar çok güzel ama Tuğbek'in ısrarla hatun karakter yaratmasına anlam veremedik.





ufak ufak, yakında sınıflarımızla ilgili bir yol ayrımına gelecek ve bu tercihlerin meyvesini tam olarak alacaktık. Mana taşlarıyla belli özellikleri geliştirirken oyun kısa sürede bizi ödüllendirmeye de başlayınca yüzümüz güldü. Başınızın üzerinde "Tree Hugger", "Animal Lover" gibi sözcükler sergilemek ister misiniz bilemiyoruz ama oyundaki pek çok unvanın hem komik hem de tatmin edici olduğu kesin.



Sanctum ve Pandemonium

Oyundaki iki ırkın birer tane büyük şehri var. Elyos'un uçan zarif şehri Sanctum ve Asmodian'ların görkemli kalesi Pandemonium. Level 10 olunca bu büyük şehirlere gelerek Daeva seremonimize katılıyor ve kanatlarımıza kavuşuyoruz. Bütün hocalar ve üretim masaları burada olduğundan sık sık gelmeniz gerekecek.

BALTALI KARGI, GÜRZ VE KILIÇ

Bizimle birlikte yüzlerce Elyos, Akarios kasabasından Cliona nehrine, oradan Kabarath madenlerine kadar bir ileri bir geri koşturup duruyor. Herkes iki gün içinde en fazlasını görebilme derdinde. Öylesine geniş ve zengin bir dünya ki içinde olduğumuz, kimi sıkıcı kimiyse inanılmaz eğlenceli ve sürprizlerle dolu görevlerin peşinden koştururken vaktin nasıl geçtiğini anlamıyoruz. Bir görev gereği kaybolan domuzcuğu bulup evine geri getirmelisiniz mesela. Ama siz domuzcuğu bulduğunuzda çoktan barbekü olmuş. Hikâyenin bu bölümünde, hoop, bir oyun içi video giriyor ve iyice komik bir hal alıyor durum. Abartıp iki sevgiliyi bir araya getirmek için Abbys'e açılan portalı yok etmeniz gerekiyor. Poeta'nın büyüsüne kapılmışken, yüksek seviye bir büyücü kanatlarını açmış süzülerek geçiyor yanımızdan. Artık Destiny görevlerini tamamlamanın, kutsal Davea'ya dönüşmenin vakti gelmiştir diyoruz, uzaklaşan büyücünün ardından kıskançlıkla bakarken.

Poeta başlangıç için ideal ancak kısa sürede kendini tekrar etmeye başlıyor. Zaten Aion, onuncu seviyeye varıp Poeta topraklarını terk ettiğinizde ve kanatlarınıza kavuştuğunuzda aklınızı başınızdan almaya başlıyor. Bu noktada az önce bahsettiğimiz yol ayrımına da gelmiş oluyoruz. Aion dört farklı meslek sunuyor. Büyücü (Mage), savaşçı (warrior), rahip (priest) ve gözcü (scout). Onuncu seviyede her meslek iki farklı yola sapabiliyor. Kaan ve Anja, Gladyatör olmayı seçerken, Tuğbek aynı sınıfın diğer alternatifi Templar olarak hikâyesine devam ediyor. Artık rollerimiz ve becerilerimiz daha da kesinleşmiş. Gladyatörler daha da fazla hasar veren yeteneklerle kuşanırken, Templar kendini savunacak maharetler ediniyor.

Aion'da çarpışmak alıştığınız diğer DVO'lardakine pek benzemiyor. Ekrana baktığınızda aksini düşünseniz bile örneğin *World of Warcraft* gibi basit değil. Karakterin sağlığı bir düştü mü kendini toparlaması zaman alıyor. Eğer grup kurmamışsanız, aynı anda birden fazla düşmana saldırmak genellikle ani ölümünüzle sonuçlanıyor. O yüzden gereksiz yere cengâver kesilmemekte fayda var. Kaybettiğiniz sağlığı kazanmak için bir iki seçeneğiniz var. Bandajlar kullanarak ya da doğal bitkilerden yapılmış karışımlarla biraz kendinize gelebilirsiniz. Çarpışma sırasındaysa bunları kullanmanız pek mümkün değil. Sağlığınızı anında artıran iksirler bulunsa da, öyle leblebi atıştırır gibi kullanabileceğiniz kadar çok değiller.

Çarpışmanın en eğlenceli yolu saldırıların zincir yapısından geliyor. Her saldırınızı istediğiniz zaman yapamıyorsunuz. Önce temel bir saldırıyı başarılı olarak yapmak, sonra onu takip eden daha güçlüyü ve sonra daha da güçlüsünü kullanmak gerekiyor. Bu da sizi daha stratejik davranmaya itiyor. Çünkü bir saldırıyı seçtiniz mi arkasından gelenler de aynı tipte oluyor. Mesela büyücüyseniz düşmanı durduran ve hasar veren büyüleri arka arkaya sıralayıp gidemiyorsunuz. En güçlü vuruşlar için önce basitleri yapmak lâzım. Bu durumda düşmanınız da bir sonraki hareketinizi tahmin edebiliyor.

Mutlak zaferin yolu ise elbette takım oyunundan geçiyor. Tuğbek düşmanın dikkatini ve balyozunu kendi kafasında tutarken, Kaan ve Anja var güçleriyle düşmanı pataklıyor. Sağlam bir grup olmanın avantajıyla hızla ilerliyoruz. Ama çok hızlanıp kendi boyumuzdan büyük düşmanlara çattığımızda dayak yediğimiz de oluyor. Aion'da seviyeler arasındaki güç farkı oldukça keskin. Düşman üç seviyeden fazla büyükse sizden, kolay kolay yırtamıyorsunuz.


Sevimli domuzcuk Poppy'yi kurtaran Kaan ve Tuğbek, bir görevin daha bitişini kutlarken.

DAEVA'YA YÜKSELMEK

Nihayet Poeta görevlerini bitirip geçmişimize tanık olduktan sonra Elyos'un ana şehri Sanctum'a varıyoruz. Hemen Daeva seremonisine geçiyoruz ve kutsal savaşçı mertebesine erişip kanatlarımıza kavuşuyoruz. Araya giren video her anlamda seyre değer. Seremoniden sonra dev şehirde kaybolmak ilk görevimiz. Gökyüzünde süzülen şehrin uçlarını birbirine bağlayan uçan asansörler, gemiler ve köprüler, arka planda şiirselliğini hiç bozmayan manzara, insanın aklını başından alıyor. Görüş alanımızdaki yüzlerce, belki de daha fazla sayıdaki oyuncu türlü maceranın peşinden bir oraya bir buraya koşturup duruyor. Şimdiden kurulan >>



>> dev Aion toplulukları meydanlarda web sitelerinin reklamını yapıyor ve daha fazla insan toplamaya çalışıyor saflarına. Dev şehirde uzunca bir tur atıyoruz. NPC'lerle tanışıp aslında oldukça kullanışlı olan haritaların bu dev şehir için ne kadar yetersiz kaldığını düşünüyoruz. Kaan ilk Oyungezer loncasını açmak üzere kayıt ofisine yollanırken, Tuğbek kendini simyaya verip yoldaki maceralar için iksir üretmeye geçiyor. Üretim becerilerimizi geliştirmek için mesleğimizin eğitmeninden görevler ve kitaplar almamız gerekiyor. Ama işin güzel yanı kaynak toplamadan, sadece üretim görevleri alarak işe başlayabiliyor olmamız. İhtiyacımız olan kaynaklar bize görev sahibi tarafından veriliyor, eksikleri de satıcılardan alabiliyoruz. Üretim sistemi basit. Gerekli kaynakları toplayıp ilgili tezgâhın yanında dur, arabirimden yapmak istediğin şeyi seç. Hokus pokus, bir dolu iksirus.

Artık kanatlarımızı almış olsak da Sanctum'da uçmamıza izin yok. Ancak yüksek yerlerden atlayıp süzülerek dindirebiliyoruz uçma heyecanımızı. Ama içimizdeki göklerde kanat çırpma arzusu ağır basıyor, bu güzel şehri terk edip ilk görev yeri olan Verteron'a yollanıyoruz. Burada gerçek anlamda ilk kez vahşi dünyasıyla tanışıyoruz Aion'un. Zorlu görevler, yaratıklar ve nice tehlike bizi bekliyor. İlk tehlikeyse uçmanın kendisi. Heyecanla gökyüzüne doğru kanatlarımızı açıp dünyayı çok yukarılardan izlemenin tadına varırken, ancak belli bir süre uçabildiğimizi acı bir tecrübeyle öğreniyoruz. Ama Aion'da uçmak öylesine zevkli ki. Kırdığımız kafamızı iyileştirir iyileştirmez yine göklerde buluyoruz kendimizi. İşin güzel yanı bir yandan uçarken bir yandan da dövüşebilmek. Gerçi yerdeki yaratıklara karşı pek etkili bir yöntem değil. Yerden saldıran biri yoksa hızla düzeliyor sağlıkları.

Oyun ilk on altı seviyede bir hayli kolay. Çok zor durumda olduğunuzu hissettiğiniz anları nadiren yaşıyorsunuz. Fakat 16'yı geçtikten sonra düşmanlar güçlenmeye, görevler zorlaşmaya başlıyor. Artık dikkatli olmanın, ter dökmenin zamanı. Ne yazık ki Ateria'nın tadına bakmamız için bize tanının sürenin sonuna yaklaşıyoruz. İki gündür durmadan oyun oynamaktan kırık vücutlarımız… Dikkatimizi toplayamıyoruz, gittikçe daha zorlu hale geliyor macera, zorlu ama bir o kadar da güzel. Aion'un bizi en çok zorladığı sıkıştırdığı anda bile, bir hayal dünyasında olduğumuzu hissediyoruz. Tatlı bir huzur veriyor ekrandaki görüntü ve hoparlörlerden yükselen sesler. Aion'un grafiklerine hayranlıkla bakacağımızdan şüphemiz yoktu ama müziklerinin bu kadar güzel olmasını da beklemiyorduk açıkçası. Zaman zaman dingin bir klasik müzik eşliğinde güzel ormanlara dalıyoruz, tarlalarda oynak Ortadoğu ezgileriyle hareketleniyoruz ve savaş kızıştığında gümbürdüyor davullar, gitarların çığlıkları eşlik ediyor maceramıza. Gözümüzün önünde bu dünya, bu sesler şekilden şekle, tınıdan tınıya giriyor. "Asla sıkılmayacağım Ateria'dan" diye düşünüyoruz içten içe.

Aion'da en çok uçmayı seviyoruz ama Verteron'dan uzaklaşmaya başlayınca pek az yerde böyle bir hakkımız olduğunu anlıyoruz. Oyunu gereksiz yere basitleştirmemesi için belli kutsal bölgelerle sınırlanmış uçma yeteneği. Ama biliyoruz ki oyun tamamlanıp Asmodian'larla göğüs göğüse geleceğimiz Abyss'in kapıları açılınca en zorlu savaşlarımızı göklerde verebileceğiz. Uçamadığımız bölgeler arasında gidip gelmek için bizi sinesinde taşıyan masal kuşlarını kullanıyoruz. Manzaralar dudak uçuklatıyor. Aion'a doyamıyoruz, ama Ateria'ya açılan portal kapanıyor ve ikinci günün sonunda mecalsiz yığılıp kalıyoruz koltuklarımıza. Son seansımız hiç aralıksız tam 12 saat sürmüş. Kaan ve Tuğbek on yıllık arkadaşlıklarında hiç bu kadar uzun ve kesintisiz konuşmadıklarının hesabını yapıyor.

ASMODIAN DİYARLARI

Aklımızdan hiç çıkmıyor Aion ve bir ay boyunca heyecanla bekliyoruz ikinci beta haftasonunu. Sonunda beklenen gün geliyor ve bu sefer Asmodian topraklarına yol alıyoruz, elbette farklı sınıflar seçmeyi unutmadan. Büyücü ve gözcü olarak oynamanın da çok eğlenceli olduğunu keşfediyoruz. Asmodian ülkesi daha karanlık ve çorak. Elyos diyarları kadar okşamıyor gözü ama daha az estetik olduğunu söylemek de haksızlık olur. Elyos'un iyi yürekliliğine karşın Asmodian sert ve acımasız. Kana kan diye selamlıyorlar birbirlerini ve intikam en önemli düsturları. İlk görevler boyunca karşımıza çıkan intikam hikâyelerinin ardı arkası kesilmiyor. Asmodian'la oynarken görevlerin çoğunun Elyos'la aynı olmasına üzülüyoruz. Farklı birkaç görev ve yaratık olsa da sanki oyun deneyimini yeterince değiştirmiyor ırkı farklı seçmiş olmak. Ama sırf bu güzel diyarları gezmek için bile oyunu yeniden oynamaya değiyor. Hele ki kanatlarımızı kazandığımız Asmodian baş şehrine geldiğimizde… Sanctum'a öyle hayran kalmıştık ki başka bir şehrin aynı etkiyi yaratmasını beklemiyorduk. Ama Asmodian'ların eşsiz güzellikteki gotik kalesi Pandemonium bizi daha da hayran bırakıyor kendine.

Sadece iki haftasonunda bizi kendine bağlıyor Aion. Şimdiden eylül sonunda oyuna hep birden başlamanın planlarını yapıyoruz. *Guild Wars*, *World of Warcraft*, *EverQuest* ve şimdi aklımıza şimdi gelmeyen pek çok oyunun en iyi, en beğenilen, en başarılı yönlerini tek bir oyunda buluyoruz. Muhteşem grafikler, müzikler ve keşfedilecek dev dünyasıyla Aion hepsinin önünde durmak üzere geliyor.



AION'UN SINIFLARI

Oyunda sonradan kendi içinde alt dallara bölünen dört sınıf bulunuyor. Sınıf seçme ekranından hem uzmanlık alanımızı hem de cinsiyetimizi seçiyoruz.



ANJA B. GELLESCH

Star Wars Galaxies'in başına gelen ücretsiz sunucu transferi yüzünden tüm komşularımızı kaybedince bizde Farstar'a göç ettik. Karma bir instance grubunda tanışıp meslektaş olduğumuzu da fark edince, Anja kaçınılmaz olarak Oyungezer sayfalarında buldu kendini. Aslen www.onlinewelten.com'da DVO'lar üzerine yazarlık yapan Anja bu kutuyu kendi yazacaktı ama onun takvimi de bizim ki kadar kalabalık. Söz düzgün bir şekilde tanıştıracağız sizleri.

TEAM FORTRESS II

CASUSLAR, NİŞANCILAR VE BİR KAVANOZ DOLUSU İDRAR -ALİ SEZGİN

Valve beni yine ters köşeye yatırmayı başardı ve birkaç satıra rahatlıkla sığacak küçük bir sınıf güncellemesi beklerken, yepyeni oyun türleri ve iki sınıf için yeni silahlar ekledi Team Fortress 2'ye. Geçen ay tıkır tıkır yazar geçeriz diyorduk ama elimizdeki kelime sayısıyla dergide açabileceğimiz yer miktarı örtüşmeyince… Neyse, ben hızlıca durum raporuna geçeyim çünkü görünen o ki mevcut sayfam yeterli olmayacak.

Öncelikle, elveda achievement'lar: Eskisinden farklı olarak çeşitli hedeflere ulaşmamızı isteyen achievement görevleriyle silah almıyoruz. Oyunda silahlar artık tamamen rastgele şekilde oyun içinde dağıtılıyor. Özellikle bu yeni paketle gelen silahları istiyorsanız TF2'yi en az 60 saat oynamanız şart.

SPY SİLAHLARI

Dead Ringer: Büyük ihtimalle oyuna eklenen en kullanışsız silahlardan olan Dead Ringer, Casus'un saatini köstekli antika saatlerden biriyle değiştiriyor. Casus, Dead Ringer kullandığı sırada hasar alırsa 6 saniyeliğine görünmez oluyor ve boş bedeni sanki ölmüş gibi yere düşüyor. İzini kaybettirmek veya kaçmak isteyen casuslar için başarılı bir silah gibi duruyor ama görünmezliği normalde kullanamıyor olmanız dolayısıyla düşman hattının arkasına geçmeniz pek mümkün değil.

Cloak and Dagger: Casus'un üçüncü saati olan Cloak and Dagger, karakteriniz hareketsiz kaldığı sürece görünmez kalmasını ve görünmezlik enerjisinin dolmasını sağlıyor. Enerji normal saate göre çok hızlı tükendiği için yine arka hatlara sızmak biraz zorluyor ama sonrası gerçekten çok rahat. Görünmezliğin bitmesi gibi bir derdiniz olmadığı için düşman güzergâhı üzerinde pusu kurmak veya vur-kaç saldırıları yapmak çok kolaylaşıyor. Alışması biraz zor ama bu güzide silaha en azından bir şans vermeniz tavsiyemdir.

Ambassador: Tabancanın yerini alan Ambassador temel olarak daha zayıf bir silah olmasına rağmen kafadan vurduğunuz bütün düşmanlara kritik hasar vermesi dolayısıyla benim en sevdiğim silahlardan biri olmayı başardı. Bileğinize ve farenize güveniyorsanız kullanmayı düşünebilirsiniz.

SNIPER SİLAHLARI

Huntsman: Sniper Rifle'a göre daha etkili ve seri olmasına rağmen yalnızca kısa ve orta mesafelerde etkili olan Hunstman aslında Avustralya yöremizde kullanılan bir ok. Bu yazıyı yazdığım sırada Huntsman henüz "düşmemişti". İkinci elden aldığım bilgilerse kullanışlı bir silah olmasına rağmen kalabalık ve sıkışık alanlarda hayatı zorlaştırdığı yönünde. Buna rağmen Hunstman'le döktüren oyunculara da rastlamadım değil (çok acıttı ya).

Razorback: Sniper'ın SMG yerine kullandığı Razorback aslında Casus'a karşı üretilmiş bir kalkan. Sniper'ı sırtından bıçaklamaya çalışan Casus, bıçağını kalkana saplıyor ve kısa süreli olarak elektrik şokuna tutuluyor. Bu süre boyunca bıçağını tekrar kullanamıyor ve görünmez olma şansı da yok. İyi de Casus'u öldürebilecek tek silahım SMG'yken onu etkisiz hale getirsem ne yazar, getirmesem ne yazar… Polis miyim ben, tutuklamaya çalışmıyorum ki!

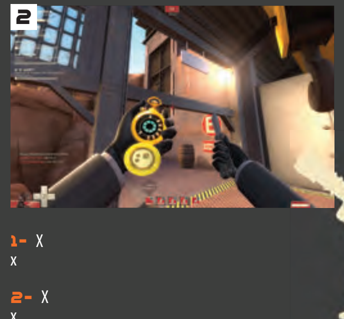
Jarate: Sniper'ın tuvalet ihtiyacını gidermek için kullandığı bu kavanoz, temas ettiği düşmanın %35 fazladan hasar almasına neden oluyor. Jarate'ye maruz kalan Casuslar ise görünmez olma yetilerini bir süreliğine kaybediyorlar. Yanan takım arkadaşlarınızın dertlerine Jarate deva olabiliyor. Alan etkili Jarate'yle yanan bir grubu kısa sürede söndürebiliyorsunuz. Başta komik gelse de aslında Jarate oyunun akışını değiştirebilecek derecede etkili bir silah.

Tahmin ettiğim üzere bütün içeriği yazmaya sayfam yetmedi. Eğer Serpil beni öldürmezse *(olur mu öyle şey ya, sadece Jarate saldırısı düzenlemeyi planlıyorum -Serp.)* gelecek ay kalan özellikleri açıklamak üzere yine bu sayfada karşınızda olacağım. Yine de siz beni beklemeden sunucuları doldurmaya başlayın. Silahları almak eskisine göre çok daha fazla emek ve zaman istiyor.

1- X
x

2- X
x





1- X
x

2- X
x

KARAHAN

KADİM DOĞU SİZİ ÇAĞIRIYOR

Tamu'nun alevlerinde dövülmüş, binlerce savaşta dökülen kanla beslenmiş bir yürek geldi onurun, eski bilgeliklerin ve gizemli sanatların diyarına. Halkının özgürlük çağrılarının ahengiyle atan, yaşamı ve ölümü içinde barındıran o karanlıktan çıkmış bir yürek. Yüzyıllar önce amansız On İki Ordular'ı yenen Gök Kavmi'nin lideri, Kara-Han geldi Kadim Doğu'ya. Ama onu kavimler arası kin ve nefretten paramparça olmuş topraklar, ve sonu gelmeyen savaşlardan yorgun düşmüş gözler karşıladı.

Kadim Doğu şimdi büyük bir savaşın eşiğinde. İnsanlar üç büyük kavmin çatısı altında toplanıyor. Kara-Han yalnızca en seçkin savaşçıları kabul ediyor Gök Kavmi'ne, ve üç kavim tehlikelerle örülü bir sınava tabi tutuluyor. Üzeri kara bulutlarla kaplanan ülkede yeniden meydanları dolduracak gözü pek savaşçılara, silahın gücüne ve bilgeliğe ihtiyaç var. Diğer kavimlerden üstün gelecek olan kim? Sen savaşçı; bu tehlikelerle boy ölçüşebilir, Gök Kavmi'nin bir savaşçısı olmaya hak kazanabilir misin?

ON İKİNİN HİKMETİ

Son zamanlarda ülkemizdeki oyun sektöründe bir hareketlilik var; özellikle de devasa online oyunlar arasındaki rekabet gün geçtikçe artıyor. Dışarıdan bakınca herkes pazardan bir pay kapmaya çalışıyormuş gibi görünüyor, değil mi? Şimdi burada bir anket yapsak, çoğunuz gözü kapalı "İnternet kafe gençliğini hedef alan ve ilk başta ücretsiz gibi görünen bu oyunlar aslında birer para tuzağı ve zaman kaybından başka bir şey değil, dolayısıyla uzak durmayı tercih ediyorum." seçeneğini işaretlersiniz. Halbuki hemen altında bir seçenek daha var: "Seri üretim oyunların yanında üzerinde gerçekten emek harcanmış zaman geçirmeye değer oyunlar da var, ve bu oyunlardan bazılarının sonunda Türkçeye de çevriliyor olması muhteşem bir şey." Diğer bir deyişle, gözlerinizi açma vakti geldi de geçiyor bile.

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN FAYDALI BİLGİLER

- Diğer oyuncularla etkileşime geçmek için Shift tuşuna basılı tutarak üzerlerine tıkladığınızda açılan menüyü kullanabilirsiniz.
- Canavarlardan düşen eşyaları toplamak için teker teker üzerlerine tıklamanıza gerek yok, klavyenizdeki rakamların hemen solundaki é tuşuna basmanız yeterli.
- Oyunda en çok kabul gören puan dağıtım sistemi, seviye başına 3 kuvvet 2 zindeliktir. Ama kullandığınız sınıfa ve nasıl bir karakter oluşturmak istediğinize göre kendi taktiğinizi geliştirebilirsiniz.
- 40. seviyeye kadar stat puanlarınızı hiçbir ücret ödemeden sıfırlatarak karakteriniz için farklı gelişimler deneyebilirsiniz.
- Canavarların ismi üç farklı renkte görünür. Gri canavarlar size tecrübe puanı kazandırmaz, pembeler sizin düzeyinizdedir, kırmızılarsa gördüğünüz yerde kaçmanızı gerektirecek kadar güçlüdür.
- Gök Kavmi'ne katılabilmek için 113. seviyeye ulaşmanız, ve önceki kavminizle aranızdaki tüm bağları gerçek anlamda kesmeniz gerekiyor.







1- Oyunun grafikleri genel Free2Play standartlarının üzerinde.

2- Yakın dövüşte kullanılan silah yelpazesi oldukça geniş.

3- İlerleyen seviyelerde güçlenen büyülerinizle tam bir yıkım makinesi oluyorsunuz.

NE İYİ, NE KÖTÜ?

+ Türkçe çeviri ve uyarlama başarılı
+ Sık sık güncelleniyor, etkinlikler düzenleniyor
+ PvP sistemi dengeli ve eğlenceli
- İngilizce kalmış birkaç cümle mevcut
- Yetenek sayısı gibi bakımlardan fazla zengin değil


Düşmanlarınızın devasa ordularına nasıl karşı duracaksınız?


Büyük kavim savaşlarından önceki derin sessizlik....

SERİ ÜRETİM OYUNLARIN YANINDA GERÇEKTEN EMEK HARCANMIŞ, BAŞINDA ZAMAN GEÇİRMEYE DEĞER OYUNLAR DA VAR!

Her şey bundan beş yıl önce başladı desek yeridir. Bir diğer Koreli oyun yapım firması olan ALT1, *Twelve Sky* adlı devasa online oyunun elde ettiği başarının ardından bir devam oyunu hazırlamaya başladı. Son zamanlarda adından en çok söz ettiren ücretsiz DVO'lardan biri olan *Twelve Sky 2*'nin Korece ve İngilizce sürümleri 2009 başında yayımlanırken, kısa süre önce Global Game Center bir sürpriz yaparak oyunun Türkçe çevirisini diğer Avrupa ülkelerinden önce önümüze sundu. Aslına bakarsanız uyarlama demek daha doğru olur, zira Karahan basit bir çeviriden ibaret değil. Orijinal oyun Çin kozmolojisi üzerine oturtulmuş olmasına rağmen GGC hatırı sayılır bir çalışmaya imza atarak tüm hikâyeyi temel yapısını bozmadan Türk kültürüne uyarlamayı başarmış. Elbette oyunun operasyonunun Türkiye'de yapılıyor olması, ve firmanın kendi bünyesinde bir yazar ekibi barındırmasının da bu başarıda büyük katkısı var.

EJDER, YILAN VE PARS

İlk bakışta diğer devasa online oyunlardan o kadar da farklı bir yapım değil Karahan. Ancak yapısını oluşturan tüm özellikler başarıyla uygulanmış, ve zekice düşünülmüş detaylarla sizi kendisine bağlamayı biliyor. Farklı özellikler barındıran ve kendilerine has silahlar kullanan üç kavimden birini seçerek başlıyorsunuz oyuna. Muhteşem Ejderler dengeli yapılarıyla her işin altından kalkabilir. Bu kavmin asil ve onurlu savaşçıları kılıç, pala ve savaş eldivenlerinde uzmanlaşmıştır. Ses dalgalarıyla uzak mesafeden saldırılar yapabilen kopuz adlı silahın mucitleri olan Azametli Yılanlar, pala veya çift bıçak da kullanabilir. Hızları ve kurnazlıkları sayesinde bu savaşçılar doğuştan birer suikastçı. Azametli Yılanlar ile karşılaştırıldıklarında, Azgın Parslar bu kavmin tam tersi gibidir. Fiziksel özellikleri daha üstündür ve devasa silahlar taşırlar, ancak diğerleri kadar hızlı değillerdir.

Karahan'ın en eğlenceli yanı nedir derseniz, hiç tereddütsüz PvP diyebiliriz. Oyunun büyük bir bölümü oyuncular arası savaşlar üzerine kurulu ve hangi seviyede olursanız olun size de uygun bir yer var. Diyelim ki oyuna yeni başladınız, kanınız kaynıyor. 10-19 seviyeleri arası oyuncular arasında düzenlenen ilk karakol savaşına katılarak hem eğlenebilir, hem de tecrübe puanı ve seviyenize göre gayet yüklü bir miktar olan 100 bin gümüşlük bir ödül kazanabilirsiniz. Üstelik bu savaşlarda üzerinizdeki eşyaların bir değeri olmadığından her şey kişisel becerinize bağlı. Oyunun ilerleyen bölümlerinde seviye atladıkça yeni PvP modlarına da katılmaya hak kazanıyorsunuz. Kavminizin bir üyesini korumaya çalıştığınız Kilit Nokta, saldırı ve savunmanın bir arada gerçekleştiği Kutsal Taş, ve hiç bitmeyen bir PvP heyecanı arayanlar için yalnızca 90 ve üzeri seviyedeki oyunculara açık olan Hayalet Vadi'de karşı kavimleri istila etme şansı sizi bekliyor.

NE YERDEYİM, NE GÖKTE

Ortalamanın gayet üzerinde grafikleri ve arada bir giren elektrogitar solosuyla coşturan müzikleri var Karahan'ın. Kontrolleri rahat, oyuncu sayısı sürekli artıyor olmasına rağmen açıldığı günden beri hiç ciddi bir lag problemiyle karşılaşmadık. Daha şimdiden beş adet aktif GM barındırıyor ve müşteri hizmetleri son derece hızlı çalışıyor. Güçlü bir savaşçı olarak kendinizi ispatladıktan sonra başlangıçta seçtiğiniz kavimden ayrılarak geri dönüş şansı olmaksızın Gök Kavmi'ne katılabiliyor olmanızsa gerçekten çok ilginç bir konsept.

Mayn Interactive tarafından yayınlanan ve ülkemize Global Game Center sayesinde getirilen Karahan, tam sürümünün resmi açılışını 15 Haziran'da gerçekleştirdi. Aradan henüz kısa süre geçmiş olmasına rağmen Barbaros, Piri Reis ve Ulubatlı olmak üzere üç adet sunucuda 150 bini aşkın üyesi var. Ücretsiz, Türkçe, ve denemeniz için 2 gigabyte boyutundaki kurulum dosyası Oyungezer DVD'sinde. Şu anki haliyle bile son derece başarılı bir oyun olan Karahan, gelişimine devam ettiği takdirde uzun süre sıkılmadan vakit geçirebileceğiniz bir oyun olacaktır. Şimdi Kara-Han'ın çağrısına kulak verme sırası sizde!


Muhteşem Ejder, Azametli Yılan ve Azgın Pars. Siz hangisini seçeceksiniz?

HANPARA KULLANIMI

Dergimizin yanında verdiğimiz 5 TL değerindeki HanPara'ları kullanmak oldukça kolay. Yapmanız gereken işlemler sırasıyla şöyle:

> www.karahanonlineworld.com adresine kullanıcı adınızı ve parolanızı yazarak giriş yapın.

> Ana sayfadaki **HanPara Al** düğmesine tıklayın.

> **E-Pin Numarası Gir** başlıklı bölümdeki kutulara elinizdeki kodun ilk 12 hanesini dörderli gruplar halinde yazın ve **Onayla** düğmesine basın. (Eğer elinizdeki kod bu ay verdiğimiz gibi 16 haneli ise son dört hanesini yazmanıza gerek yok). Eğer bu işlemleri doğru olarak gerçekleştirdiyseniz, karşınıza "HanPara hesabınıza başarıyla yüklendi." şeklinde bir yazı çıkacaktır. Artık bu paraları oyun içerisinde *K* tuşuna bastığınızda açılan Pazar Yeri'nde dilediğiniz gibi harcayabilirsiniz. Daha fazla HanPara'ya ihtiyaç duyuyorsanız, Türkiye'nin en güvenilir e-pin dağıtıcısı olan **gameTURK** aracılığı ve banka havalesi, SMS, PTT, ATM, kredi kartı veya Gittigidiyor gibi ödeme metodlarıyla satın alma şansınız da var.

Önemli not: HanPara'ları kullanabilmek için hesabınızda yeni bir karakter yaratıp en az 30. seviyeye ulaştırmanız gerekiyor. Daha sonra HanPara'nız harcanabilir hale gelecektir.

BİRTAKIM KENDİNİ BİLMEZ OYUNCU

2006 yılından beri ülkemizdeki online oyun dünyasına yön veren Global Game Center, kendilerini bu şekilde tanımlıyor. İstanbul, Ankara ve Los Angeles şehirlerinde operasyonal faaliyet gösteren firmanın yegâne amacı, dünya oyun piyasasının kapılarını Türk oyunseverlere sonuna kadar açarak bizlere sürekli yeni oyunlar ve hizmetler sunabilmek. Bu amaçla yayıncılık, pazarlama, e-pin dağıtımı, lokalizasyon ve Türkçe oyun desteği gibi birçok alanda çözümler üreten ve bu hizmetleri Türkiye'de en iyi yapan firmanın GGC olduğunu belirtmek gerekiyor. Hakkında daha fazla bilgiye ulaşmak için **www.ggc.com.tr** adresini ziyaret edebilirsiniz.

DEEPOLIS

BU POLİS BAŞKA POLİS

Suyun altında ayrı bir dünya var. Soluk, ama nefes alıyor. Bazen rengârenk ve canlı. Bazen şeffaf olsa da karanlık; önü bile görünmüyor ki arkasını görelim. Ama her zaman sessiz, yalnızca bir soluk var.

Daha önce hiç dalış yaptıysanız ne demek istediğimi anlıyorsunuz demektir. Ya da eğer şanslıysanız, belki de televizyondaki belgeseller size o sakinliği az da olsa yaşatabilmiştir. Yaşı tutanlar Kaptan Cousteau'yu, Calypso'yu ve sualtı dünyasının renklerini bize tanıtan ilk ve bir o kadar da tartışmalı yapımlardan biri olan Sessiz Dünya'yı hatırlayabilir. Hatırlayamayanlar günümüz teknolojisiyle hazırlanan belgesellerle, yaşamın derinliklerde nasıl sürdüğünü ağzı açık izleyebilir.

On metre derinlikte bile basınç, yüzeydekinin yaklaşık iki katına çıkıyor. Ses dalgalarıysa su içerisinde havadakinden 4.5 kat hızlı hareket ediyor. Peki ya dünyamızın dörtte üçünü oluşturan suların da dörtte üçünün sıcaklığının 0 ile 2 santigrad derece arasında olduğunu biliyor musunuz? Bilmenize gerek yok, çünkü muhtemelen bu bilgi hiçbir zaman işinize yaramayacak. Ama eğer sualtı dünyasıyla ilgileniyorsanız, bu kadar gereksiz bilginin ardından tam da size göre bir oyunumuz var.

KUBBE ŞEHİRLER

Bundan yaklaşık üç ay önce (derginin yaklaşığı nasıl oluyorsa artık) *Seafight* ve *Dark Orbit* adında iki oyun tanıtmıştık sizlere. Artık internet tarayıcısı üzerinden neredeyse her şeyi yapmak mümkün gerçi ama, bu ikisi tarayıcı üzerin-

HER EVE BIR HELIX LAZIM

Oyuncuları kredi kartıyla ödeme yapma zorunluluğundan kurtaran **Gamesultan**, Deepolis'teki denizaltlarını elit malzemelerle donatıp avantaj sağlamak isteyenler için de çözümler sunuyor. 5 ve 10 TL'lik e-pin'lerden birini aldıktan sonra oyunda kullanmak için yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:

> Oyuna giriş yaptıktan sonra ekranın üst kısmındaki menüyü kullanarak Banka'yı ziyaret edin.

> Helix resmine tıklayın, ve açılan penceredeki 5000 veya 12500 Helix seçeneklerinden birini işaretleyerek Devam düğmesine basın.

> Öncelikle E-Pin düğmesine, ardından da karşınıza çıkan kutulara elinizdeki e-pin'i dörderli gruplar halinde yazarak Onayla düğmesine tıklayın.

Bu işlemleri doğru biçimde gerçekleştirdiyseniz seçtiğiniz miktarda Helix hemen hesabınıza yüklenecektir. E-pin sistemi hakkında bilgi almak için **www.gamesultan.com** adresini kullanabilir, bir sorun yaşarsanız haftanın yedi günü çalışan canlı destek hattından yardım alabilirsiniz.







1- Çok yüksek seviyeli yaratıklara bulaşmayın.

2- Karakterinizin görünüşünü değiştirmek için resmi düzenle düğmesine basın.

3- Oyunun ismindeki polis bildiğimiz polis değil, şehir anlamına geliyor.





den oynanan oyunların ulaştığı noktayı gösteriyordu bizlere. İşte iki buçuk boyutlu diyebileceğimiz grafikleriyle bir diğer Bigpoint oyunu Deepolis. Ve bu kez uzayda veya suyun üzerinde değil, okyanusun derinliklerindeyiz.

Biyolojik savaş ve nükleer felaketlerin ardından, dünyamızın yüzeyinin artık pek de yaşanılabilir durumda olduğu söylenemez. Hayatta kalan insanlar yeni bir yuva kurmak için okyanusun altını tercih ederken, hâlâ Kuzey Kutbu'ndaki kubbelerin içerisinde yaşayan az sayıda insan da buzulların erimesi sebebiyle kendilerine yeni bir barınak arıyor. İşte olası bir gelecekte, böyle bir dünyada geçiyor Deepolis.

TAHTELBAHİR

İlk olarak birbirine düşman üç fraksiyondan birini seçmeniz gerekiyor: Naut, Scion ve Jafnhar. Aralarında önemli farklılıklar barındırsalar da, şimdilik karakteristiklerine ve geçmişlerine bakarak kendinizi rahat hissedeceğiniz bir tanesini seçebilirsiniz. Çünkü normalde seviyenize ve o fraksiyonda geçirdiğiniz süreye göre bir miktar Helix ve şeref puanı ödemeniz gerekse de, 5. seviyeye kadar ücretsiz olarak fraksiyon değiştirme şansınız var.

Sıradan, küçük bir denizaltıyla başlıyorsunuz oyuna. Kontroller fare ile gerçekleştiriliyor ama daha hızlı olmak isteyenler için klavye kısayolları da mevcut. Su altında hareket etmeyi ve savaşmayı anlatan eğitim görevleri ve derin sularda gezinen bol bol tehlikeli yaratık karşılıyor sizi. Başlangıçta yüksek seviyeli yaratıklara ve diğer oyunculara fazla bulaşmayıp görevleri mümkün olduğunca tamamlamaya çalışırsanız, sizin için getirisi büyük olacaktır.

Ticaret çoğu oyunda olduğu gibi Deepolis'te de büyük önem taşıyor. Okyanusun derinliklerindeki kutu, kapsül ve deniz kestanesi gibi malzemeleri toplayarak haritada görüntüleyebildiğiniz istasyonlarda satabilirsiniz. Ardından yine bu istasyonlar arasında ticaret yaparak gelir sağlayabilir, kazandığınız parayla Hangar'ı ziyaret edip kendinize daha iyi bir denizaltı ve daha iyi ekipmanlar satın alabilirsiniz. Oyun hakkında merak ettiğiniz bir şey varsa tinyurl.com/deepolisbible adresinde başvurmanızı öneririz. İngilizce bir kaynak ama içerisinde oyunla ilgili neredeyse her şey var.

BİRAZ SERİNLEYELİM

Tek cümlede özetlemek gerekirse, sualtındaki savaşlar ve istasyonlar arası ticaret ile denizaltınızı geliştirerek en güçlü oyuncu olmayı hedeflediğiniz bir oyun Deepolis. Ancak çok sayıda detay ile tek cümlede anlatılamayacak bir eğlence sunmayı da ihmal etmiyor. Tarayıcı tabanlı olduğundan indirmek gerekmiyor, iki dakikanızı harcayıp kendinize bir üyelik açmanız yeterli. Yine aynı sebepten ötürü internet bağlantısı olan her bilgisayardan oyuna erişmeniz mümkün.

Diğer BigPoint oyunları gibi Türkçe çeviri konusunda bazı sıkıntılar yaşasa da bu durum rahatsız edici seviyeye ulaşmıyor. Kayıtlı kullanıcı sayısı çoktan bir milyonu aşmış olan, diğer oyunlarla karşılaştırıldığında göreli olarak henüz adını fazla duyuramamış ve bu yüzden kıymeti henüz anlaşılamamış bir oyun Deepolis. Ücretsiz Türkçe online oyunlar arasında bize yepyeni ve de başarılı bir alternatif sunuyor.

KISA YOLDAN TIKLATMACA

Ya da diğer bir deyişle oyunda kullanabileceğiniz klavye kısayollarından bazıları şöyle:

- > A/D: Sola/sağa dönüş
- > W/S: Yüzeye çıkma, derine dalma
- > Ctrl: Aracı ilerletme
- > Space: Aracı durdurma
- > 1-5: Silah seçimi
- > M: Harita
- > L: Görev penceresi
- > G: Grup penceresi
- > F: Deniz tabanı

FRAKSİYONLAR

Naut: Kutuplardaki uluslararası araştırma gurubundan hayatta kalanlardan oluşan tarafsız bir fraksiyon Naut'lar. Son derece dengeli denizaltılarına ve üzerlerine ateş açılması gibi bir kaygı yaşamadan diğer iki fraksiyonun yakınına girebilme şansına sahipler. Doğal olarak bu durum, onlara ticarette büyük avantaj sağlıyor.

Scion: Bir grup bilim adamından oluşan Scion'lar su yüzeyine yakın bölgelerde yaşıyor. Defansif sistemler üzerinde yoğunlaşan bu fraksiyonun temel avantajı, kullandıkları denizaltılarının daha fazla zırh bölümü barındırması. Araçlarını Naut istasyonlarının yakınlarında diledikleri gibi yönlendirme şansına sahip olsalar da, Jafnhar'lar önce ateş edip sonra soru sormayı tercih edeceklerdir.

Jafnhar: Önceden Orta Doğu'daki bir kubbe şehirde yaşayan Jafnhar'lar için sıkı bir organizasyona sahip askeri bir grup denilebilir. Diğer fraksiyonlara göre denizaltlarında daha fazla akustik top taşıyabilen grup, yuvalarını okyanusun en derin bölgelerine kurmayı tercih etmiş. Scion'lar kendilerine uyarmaksızın ateş edeceğinden, ticari ilişkileri de kendi istasyonları ve Naut'lar ile sınırlı.



GÖSTERGELER

> TP, sahip olduğunuz tecrübe puanını ve bir üst seviyeye çıkmanız için gereken toplam değeri gösterir.

> DP, yani dayanıklılık puanını aracınızın sağlığı olarak düşünebilirsiniz. Bu değer sıfıra düşerse denizaltınızı tamir ettirmeniz gerekir.

> YÜK değeri aracınızda taşıyabileceğiniz malzemelerin ağırlığını ifade eder. Bu gösterge dolduğunda tekrar malzeme toplayabilmek için kargonuzu boşaltmalısınız.

TP	400/1440
DP	8000/8000
YÜK	25/25

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

PROTOTYPE VE INFAMOUS İLE KOCA BİR ŞEHRİN SAHİBİ OLDUĞUMUZU HİSSETTİREN YAPIMCILARA TEŞEKKÜRLERİMİZİ SUNUYORUZ. SEZEN AKSU NE DEMİŞ? "ŞEHRE BELKİ BİR YARATIK GELİR, BİR GÜZEL YIKIM OLUR, BİNA BİNA..."

FPS (First Person Shooter)



RED FACTION GUERILLA
PS3, 360

Önceki Red Faction'ları "çelik duvarla karşılaşıncaya kadar tünel kazdığınız FPS" diye hatırlıyoruz. Ama Guerilla, radarın altından uçarak geldi ve hepimizi gafil avladı. TV'lerde gördüğünüz o "bina yıkma" sahnelerine taş çıkartacak sahneler yaşamanız mümkün. Koca bir binaya patlayıcı yerleştirip, peşinizde onlarca asker varken camdan uçarak atladığınız ve havadayken patlayıcıları ateşlemenin heyecanını başka bir oyunda yaşamanız mümkün değil.

Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.

Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.

Riddick: Assault on Dark Athena
PC, PS3, 360
Dark Athena ilk oyunun kalitesine yaklaşamasa da, Escape from Butcher Bay'i bir miktar yenilenmiş grafiklerle oynamak güzel geldi.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

STRATEJİ



Yeni!

PLANTS VS ZOMBIES
PC

Bezelye'yi şuraya koyayım, önüne de Ceviz dikeyim... Zen Bahçe'mi sulayayım, salyangozuma çukulata vereyim... Bilgelik Ağacı'na gübre vermeyeyi unutmayayım... Aaa saat sabah 5 olmuş, ama önce bir el daha Survival oynayayım... Aaa elmas.! Horzzzz....
Anlayacağınız üzere bu sayının geç çıkmasının yegane sebebi, ofisteki herkesin bu la-net oyuna yakayı kaptırmış olması. Alacağın olsun Popcap, böyle oyun yapılır mı hiç?

Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.

Demigod
PC
Warcraft 3'ten doğan yepyeni bir çılgınlık olan DoTA'nın oyunuşu ilk kez ticari bir oyun olarak yapıldı. Supreme Commander'ın yapımcısı Gas Powered Games tarafından.

Battleforge
PC
Kart toplama çılgınlığını multiplayer strateji oyun türüyle harmanlayor Battleforge. Değişik bir tad arayan stratejistlere önerilir.

Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyor-lar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini

AKSİYON



Yeni!

PROTOTYPE
PC, PS3, 360

Düzinelerce özel güç, her yerinde, gökdelenlerin duvarlarında bile, koşturabileceğiniz devasa bir şehir, çözülmesi gereken bir büyük komplo teorisi... Prototype beklediğimiz kadar iyi çıktı, ancak sonlara doğru işlerin çığırından çıkması yüzünden kontrolü biraz kaybediyoruz. Yine de sınırsız güce sahip bir "yaratığı" yönetmenin keyfini iyi yaşatıyor. Ha bir de, Sinan Alex Mercer'ın güçlerine sahip bir karakteri 10-12 yıl önce düşündüğünü iddia ediyor... Korksak mı ki?

Yeni!

inFamous
PS3
Keşke Prototype'dan 3 hafta önce çıkartacağız diye bu kadar yırtınmasaymış Sony... Oyundaki bug'lar temizlense, unutulmaz bir klasik olabilirmiş.

Street Fighter 4
PC, PS3, 360
Ve PC'ciler de artık aduketlere, oryukenlere verebilir kendile-rini... Bundan daha iyi bir dövüş oyunu gelene kadar, en iyisi bu - ki çook uzun zaman geleceğini biz sanmıyoruz.

Resident Evil 5
PS3, 360
Dördüncü oyunun üstüne muhteşem grafiklerin eşliğinde, muhteşem bir de Co-Op modu ekleniyor. Devrim niteliğinde olmasa da, iyi bir aksiyon.

Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

EN GÜZEL 5 ŞEHİR YAPMA OYUNU

1. **POPULOUS**
O küçücük insanların tepesine tsunami indirmek ne de keyifliydi
2. **SIM CITY 2000**
Artık bunun gibi oyunlar yapmıyorlar azizim.
3. **ZEUS: MASTER OF OLYMPUS**
Bu seriden bir sürü oyun çıkmış olsa da, Serpil'in şahsi tercihi...
4. **SETTLERS 2**
Bu da Sinan'ın şahsi tercihi... Tabii ki Amiga versiyonuyla.
5. **CITY LIFE**
Yakında çıkacak olan Cities XL ile yeniden gündemimize girecek gibi.

BİR SONRAKİ E3'E GİTMENİZİ ENGELLEYEBİLECEK 5 ŞEY

1. **VİZE VERİLMEMESİ**
ABD'den vize alana kadar kılı kırk yarmanız gerekecek...
2. **PARASIZLIK**
Uçak+otel+yemek+E3 bileti + ıvır zıvır = 3000 dolar... 0 da minimum.
3. **DOMUZ GRİBİ**
Bakın, bu yıl Japon yapımcıların çoğu bahane etti bile.
4. **E3 KIZLARI(?!)**
Veya, onların azlığı... Kaliforniyalı güzeller olmadan E3 olmuyor...
5. **AİLE**
-"Babey ben E3'e gidecem, 3000 dolar verecen mi?" -"ÇAAAAAT!"

TÜM ZAMANLAR BOYUNCA EN ÇOK OYNADIĞIMIZ 5 (2 KİŞİLİK) ONLINE OYUN

1. **COUNTER STRIKE 1.6 - DE.MINIDUST**
Günler, haftalar, yıllar geçti CS1.3 başında... Bıkmadık...
2. **QUAKE 3**
Yeni ofiste bir türlü oynayamadık... 2 kişi başlasa gerisi gelecek ama.
3. **DELTA FORCE**
Bir ara gözlerimizi her kapattığımızda Voxel'ler görür olmuştuk.
4. **BATTLEFIELD 2**
Yapısı itibariyle 2 kişilik olmasa da, bir yolunu bulup oynardık
5. **MSN VE G-TALK KAPATMACA**
Genellikle dergi sonlarında, YİM vs Yazarlar şeklinde oynanır.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

Yeni!

Disgaea: Afternoon of Darkness
PSP

Çıkalı 2 yıl olan bu oyunu yeni keşfettiğimiz için kendimizden utanıyoruz... Lakin bu kadar güzel bir oyundan sizi mahrum bırakamazdık, bırakmayacağız.

Shin Megami Tensei Persona 4
PS2

Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!

Valkyria Chronicles
PS3

Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!

Fable 2
360

Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (bak aylar geçti, cümleyi hala bağlamadın! Ayıp ayıp!)

Fallout 3
PC, PS3, 360

Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*

Warrior Epic
PC

Tamamen Türkçeleştirilmiş bir Free-2-Play devasa online oyun. Eğer F2P DVO'ları seviyorsanız denemenizde fayda var.

LOTRO: Mines of Moria
PC

Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.

Star Wars Galaxies
PC

Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.

WoW: Wrath of the Lich King
PC

Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)

Warhammer Online
PC

Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

SİMÜLASYON

The Sims 3
PC

"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

X3: Reunion
PC

Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.

ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyon-cular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.

IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

Microsoft Flight Simulator X
PC

Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

SPOR

Yeni!

Punchout!
Wii

Nintendo'nun en iyi markalarından birisi, Wiimote sayesinde yeniden hayat buluyor. Gelecek ay bu listeye tam da buradan girecek olan Fight Night Round 4'e kadar, boks ihtiyacınızı giderebilir.

FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii

İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.

NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2

Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.

PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii

Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii

Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

MACERA

Ceville
PC

Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.

Wallace & Gromit
PC

Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkacak olan W&G'i takipteyiz.

A Vampyre Story
PC

Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.

Professor Layton
DS

DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?

Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii

Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.

YARIŞ

Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360

Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!

Race Driver GRID
PC, PS3, 360

Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360

Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.

Pure
PC, PS3, 360

Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.

Motorstorm Pacific Rift
PS3

Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.

AYIN ALTIN OYUNLARI

Disgaea: Afternoon of Darkness

Plants vs Zombies

Street Fighter 4 (PC)

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Eriyik halinde koltuğumuzda otururken, her an kısa devre yapmaya müsait hissediyoruz kendimizi. Bir iki oyunu erkene çekiverin de oyalanalım! Yığmayın ulan sonbahara!

TEMMUZ '09	
Bionic Commando	PC
Brave: A Warrior's Tale	360, PSP, Wii, DS
East India Company	PC
G-Force	PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS
Hysteria Hospital: Emergency Ward	PC, Wii, DS
King of Fighters XII	PS3, 360
Moon (MOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOON!)	DS
Rock Band 2	Wii
The BIGS 2	Wii, DS, PSP
The Conduit	Wii
Trine	PC
Tropico 3	PC
Wii Sports Resort	Wii

AĞUSTOS '09	
Cross Edge	PS3
G.I. Joe: The Rise of Cobra	PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS
Hearts of Iron III	PC
Madden NFL 10	360, PS2, PSP
Might and Magic: Clash of Heroes	DS
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	PC, 360
Red Faction: Guerrilla	PC
Wolfenstein	PC, PS3, 360

EYLÜL '09	
Aion	PC
Champions Online	PC
Championship Manager 2009	PC
Colin McRae: Dirt 2	PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Combat of Giants: Dragons	DS
Dungeon Lords 2	PC
Edge of Twilight	PC, PS3, 360
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	360
Halo 3: ODST	360
Jumpgate Evolution	PC
Need for Speed SHIFT	PC, PS3, 360, PSP
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	PC, PS3, 360
Rock Band: The Beatles	360
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS



Ahoy there pirates.

Monkey Island yahu... E3'ün benim ve sanıyorum birçok kişi için en muhteşem haberi Monkey Island'ın iki koldan geri dönmek üzere oluşuydu. Bir yandan yeni adventure ustaları Telltale Games'ten beş bölümlük *Tales of Monkey Island*, diğer yandan LucasArts'tan *The Secret of Monkey Island* yenilenmiş versiyonu. Hatta LucasArts'tan Brooks Brown bu yenilenmiş versiyonun satışlarına bağlı olarak diğer oyunlar için de (ki üzerinde en çok konuşulanların başında Day of the Tentacle geliyor) özel versiyonlar veya devam oyunları düşünebileceklerini söylüyor. Belki "adamlara bak, böyle oyunlar görmek istiyorsanız Monkey Island'ı satın almanız gerek diyorlar, zorla satın aldırmak değil mi bu" diye düşünüyor olabilirsiniz, ama elbette oyun firmalarının temel amacı yaptıkları işten para kazanmak olduğu için bunu hiç de yadırgamamak lazım. Arkadaş arası sohbetlerde Monkey Island ismi geçtiği zaman mangalda kül bırakmayanlar için önemli bir sınav aslında; elimizde hem bu muhteşem klasiğe orijinal olarak sahip olma, hem de adventure sektörünü destekleme fırsatı var. Fena mı olurdu yenilenmiş Day of Tentacle'ı oynamak ya da Hoagie, Bernard ve Laverne'in yaşlanmış hallerini görmek. Ne diyelim, umarım bu sürprizlerin devamı gelir. Monkey Island OC şimdiden kulağa çok hoş geliyor ;)
Bu ay oyunlardan uzaklaşmamızı sağlayacak da çok şey olacak aslında, birbirinden güzel filmler ve daha da önemlisi konserler. Sanırım her zevke hitap edecek festivaller var Temmuz ayı içinde. Şahsen ben Unirock'ta olacağım efendim, Amon Amarth'ı üçüncü kez izlemenin keyfini yaşayacak, Arch Enemy ve Kreator gibi babalarla coşacağım. Belki daha sonra izlenimlerimi de yazarım, "hâlâ boynum ağrıyor" diyerek. Gelecek aya görüşmek üzere, farewell!
I am sentient number six, I stand in line
I am the prototype of a benign convenience for mankind

ESER GÜVEN

[PROTOTYPE]
GELİŞTİRME REHBERİ

Prototype'ın bence oyun olarak en güçlü yanlarından biri çok sayıda geliştirme seçeneği sayesinde karakterinizi tam bir ölüm makinesi haline getirebilmeniz (sanki yeterince güçlü değilmişiz gibi). Oyunda yedi farklı tür geliştirme alanı mevcut ve görevler sırasında kazandıklarınız haricinde çoğu geliştirmeyi EP ödeyerek alabiliyorsunuz. Bazı geliştirmeler pahalı olmalarına rağmen oyunda çok fazla işinize yaramayabiliyorlar, bu yüzden puanlarınızı harcarken çok da müsrif olmamalısınız. Bu sayfalarda bu geliştirme alanlarını ve çeşitli taktik bilgileri bulacaksınız.

GELİŞTİRME ALANI 1 : POWERS (GÜÇLER)

En sağlam güçlerinizden biri olan Blade kolunuzu ölümcül bir silaha dönüştürüyor ve zırhlı birimler de dahil olmak üzere her tür düşmanı rahatlıkla kesip biçmenizi sağlıyor. Tuşlara basılı tutarak saldırılarınızı şarj etmeyi unutmayın.

Kolunuzu bıçak haline getirene ka-

UPGRADE 1: POWERS

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Blade Power	Blade Power	5.03 – Biological Imperative	-
	Blade Air Slice	6.05 – Children of Blacklight	1.000.000
	Blade Frenzy	6.05 – Children of Blacklight	700.000
	Blade Sprint Frenzy	8.03 – Shock and Awe	1.200.000
Claw Power	Claw Power	2.02 – Behind the Glass	-
	Groundspike	2.02 – Behind the Glass	50.000
	Groundspike Upgrade 1	3.02 – A New Order	80.000
	Groundspike Upgrade Max	5.03 – Biological Imperative	500.000
	Dashing Slice	3.02 – A New Order	65.000
Defensive Powers	Shield Power	2.01 – Past and Present	10.000
	Armor Power	5.03 – Biological Imperative	-
Hammerfist Power	Hammerfist Power	2.02 – Behind the Glass	48.000
	Hammerfist Smackdown	2.02 – Behind the Glass	48.000
	Hammerfist Elbow Slam	5.03 – Biological Imperative	675.000
	Hammertoss	6.04 – Making the Future	900.000
Whipfist Power	Whipfist Power	3.02 – A New Order	55.000
	Street Sweeper	3.02 – A New Order	58.000
	Longshot Grab	5.03 – Biological Imperative	250.000
Musclemass Power	Musclemass Power	3.02 – A New Order	80.000
	Musclemass Boost	6.05 – Children of Blacklight	1.000.000
	Musclemass Throw	5.03 – Biological Imperative	250.000
Sensory Powers	Thermal Vision Power	2.02 – Behind the Glass	30.000



dar Claw güçlerinizi kullanmalısınız. Bu güçler ellerinizi son derece güçlü pençelere dönüştürüyor ve düşmanlarınızı (özellikle de insan boyutundakileri) parçalamanızı sağlıyor. Kombo ile bir iki zayıf rakibi birden öldürebilir veya Hunter'ın enerjisini azaltabilirsiniz.

Savunma kısmında yalnızca iki geliştirme bulunuyor ve bunlardan özellikle de Shield Power çok faydalı. Bu kalkan kırılana kadar otomatik olarak zararı azaltıyor, sonra da kendi başına yenilenmeye başlıyor. Dolayısıyla bu gücünüzü sürekli olarak açık bırakmalısınız çünkü diğer yeteneklerinizi kesinlikle etkilemiyor. Bu bakımdan Armor Power'dan daha iyi çünkü hareketiniz kısıtlanmıyor.

Hammerfist yavaş olsa da inanılmaz güçlü. Tek bir Hammerfist saldırısı bile tek vuruş olarak düşündüğümüzde diğer saldırılardan daha çok zarar veriyor. Kombo olarak kullandığınızda Hunter, Supersoldier ve Tanklara bile kafa tutabilirsiniz. Bu gücün en temel kullanımı bile alan etkili olduğundan sık sık başvuracaksınız.

Whipfist, silahlar dışında sahip olduğunuz en uzun mesafeli, yerden saldırı şekli. Zorlu rakiplere karşı diğer güçler kadar etkili olmasa da, hafif düşmanları çok hızlı biçimde ortadan kaldırıp parça pinçik edebiliyor.

Sahip olduğunuz tüm savaş kombolarını, geliştirmelerini ve elle yaptığınız saldırıları Musclemass kullanarak yapabilirsiniz. Bu güce sahip olduğunuzda sürekli olarak kullanmalısınız. Her ne kadar Blade'in gücü daha vahşi ve daha çok zarar veriyor olsa da, kullanabileceğiniz en iyi güç Musclemass'tir. Tüm kombolarınızı bu güç açıkken yapın, bir daha vazgeçemeyeceksiniz. Ayrıca bu gücü kullanırken bir Infected'a saldırdığınızda tek bir vuruşla patlatabilir ve parçalarını gökten yağdırabilirsiniz.



En az kullanılan güçlerden olan Sensory güçleri diğer güçlerle birlikte sorunsuzca kullanılabilir. Özellikle de duman veya karanlık görüş alanınızı etkiliyorsa başvurabilirsiniz.

GELİŞTİRME ALANI 2 : MOVEMENT (HAREKET)

Air geliştirmelerini mevcut hale geldikleri anda almanız çok önemli çünkü hareket, çeviklik ve gizlilik yeteneklerinizi inanılmaz biçimde geliştiriyorlar. Buradaki en önemli hareketlerden olan AirDash ile havadayken dilediğiniz yöne doğru atılabilir, şehirde daha hızlı dolaşabilir ve üzerinize atılan objelerden daha rahat kaçabilirsiniz. Özellikle de Glide + Airdash kombosuyla tüm şehri yere değmeden geçebilirsiniz.

Sprint hakkında öğrenilecek pek bir şey yok, her bir geliştirme hızınızı daha da arttırıyor. Hava hareketleri kadar önemli olmasa da yine de çok önemli bir özellik.

Jump geliştirmeleri de önemli olanlardan. Sayesinde çok uzun mesafeli ve güçlü zıplama teknikleri kullanmaya başlayabiliyorsunuz ve bu sayede manevra yeteneğiniz çok gelişiyor. Daha iyi manevralar yapabilmenizi sağlayan her bir özellik oyun alanında hayatta kalma şansınızı ciddi ölçüde artıracaktır.

UPGRADE 2: MOVEMENT

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Air Upgrades	AirDash	2.01 – Past and Present	2.500
	Glide	2.01 – Past and Present	15.000
	AirDash Boost	2.01 – Past and Present	20.000
	AirDash Double	2.02 – Behind the Glass	48.000
	AirDash Double Boost	3.02 – A New Order	80.000
	Air Recovery	2.02 – Behind the Glass	30.000
Sprint Upgrades	DiveRoll	2.01 – Past and Present	100
	Sprint Speed 1	2.01 – Past and Present	10.000
	Sprint Speed 2	2.02 – Behind the Glass	45.000
	Sprint Speed Max	4.04 – Errand Boy	100.000
Jump Upgrades	Jump Upgrade 1	2.01 – Past and Present	10.000
	Jump Upgrade 2	2.02 – Behind the Glass	30.000
	Jump Upgrade 3	3.02 – A New Order	100.000
	Jump Upgrade Max	4.04 – Errand Boy	135.000
	Wall Jump Latch	3.02 – A New Order	32.500

GELİŞTİRME ALANI 3 : SURVIVABILITY (HAYATTA KALMA)

Critical Mass alanındaki geliştirmeler, özellikle de Devastator saldırıları için büyük önem taşıyor. Eğer geliştirme alacak sınırlı sayıda puanınız varsa Critical Mass'i güçlendirin ve yalnızca bir Devastator saldırısı alın, böylece daha sık kullanma imkânı bulabilirsiniz. Critical Mass geliştirmeleri sayesinde mümkün olan en güçlü saldırılarınızı kullanma imkânına sahip olacaksınız ve bu da kalabalık ortamlarda çok işinize yarayacak. Özellikle Adrenalin Surge, bu alanda satın alabileceğiniz en iyi geliştirme.

Health Upgrade geliştirmesi ile sağlık çubuğunuzu artırabilir ve daha fazla zarara dayanabilirsiniz. Çok çabuk ölüyorsanız bu geliştirmeleri es geçmeyin ama eğer düşmanlar size henüz zorluk çıkarmıyorsa bunları

>>



UPGRADE 3: SURVIVABILITY

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Critical Mass Upgrades	Critical Mass Ability	2.01 – Past and Present	15.000
	Adrenaline Surge	2.01 – Past and Present	20.000
	Critical Mass Boost 1	3.02 – A New Order	80.000
	Critical Mass Boost Max	5.03 – Biological Imperative	400.000
Health Upgrade	Health Boost 1	2.01 – Past and Present	36.000
	Health Boost 2	3.02 – A New Order	130.000
	Health Boost Max	5.03 – Biological Imperative	550.000
Health Regeneration	Regen Rate Boost 1	3.02 – A New Order	80.000
	Regen Rate Boost Max	4.04 – Errand Boy	100.000
	Regen Delay	4.04 – Errand Boy	135.000
	Regen Delay Max	5.03 – Biological Imperative	475.000



almayı erteleyebilirsiniz.

Regeneration geliştirmeleri de eğer sürekli savaş halindeyseniz ve düşmanları kolayca yenemiyorsanız işinize yarayacaktır. Ama sağlık kazanmanın başka yolları da olduğundan, sahip olduğunuz puanları Powers alanındakiler gibi başka türlü temin etmeniz mümkün olmayan güçlere yatırmanız daha mantıklı olacaktır.

GELİŞTİRME ALANI 4 : COMBAT (SAVAŞ)

Air saldırıları puanlarınızı harcayabileceğiniz mükemmel geliştirmelerdir çünkü fark edeceğiniz gibi zamanınızın büyük kısmını yerde değil havada geçiriyor olacaksınız. Ayrıca bunları diğer güçlerle birlikte kullanabileceğinizden (örneğin Blade veya Musclemass kullanıyor olsanız da Flying Kick yapabiliyorsunuz) bu saldırıların etkileri çok daha güçlü hale geliyor. Özellikle de Cannonball bunların en etkililerinden çünkü sahip olduğunuz en uzun menzilli saldırı hareketi.
Birden çok düşmana aynı anda vurmanızı sağlayan saldırılara Area saldırıları diyoruz. Tüm Devastator saldırıları bu alana dahil ve en az bir Devastator saldırısı bilmeniz çok önemli. Eğer düşmanlarınıza darbe almadan saldıramıyorsanız düşmanları sersemleten türden bir alan saldırısı ile normal saldırıya geçmek için zaman kazanabilirsiniz. Bu alan saldırılarının tümünü havadayken de kullanabilirsiniz.

Attacks alanındaki geliştirmeler kullandığınız saldırı tekniklerinin belkemiğini oluşturuyorlar, bunları daima Musclemass gücüyle birlikte kullanmalısınız.

Genellikle geri plana atılan Grab and Throw geliştirmeleri aslında Alex'in sahip olacağı en güçlü saldırıyı mümkün kılan geliştirmeler. Charge Throw, Sprinting Grab ve Sprinting Throw geliştirmeleri sayesinde araçları kaldırabilir (Military Tank hariç) ve düşmana fırlatabilirsiniz. Mesela bir taksiyi kapıp Hunter'ın kafasına geçirdiğinizde, özellikle de Musclemass ile birlikte kullanıyorsanız vereceğiniz zarar inanılmaz olacaktır.

Yalnızca iki Grapple geliştirmesi var ama bu, önemsiz oldukları anlamına gelmiyor. Zira bunlar müthiş zincirleme kombo saldırıları yapmanın sırrını oluşturuyorlar. Komboları kullanarak düşmanınızı avucunuzun içinde oynatabilirsiniz (kelimenin tam anlamıyla).



UPGRADE 4: COMBAT

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Air	Flying Kick Boost	2.01 – Past and Present	10.000
	Flying Elbow Drop	4.04 – Errand Boy	100.000
	Flipkick Launcher	3.02 – A New Order	75.000
	Body Surf	4.04 – Errand Boy	120.000
	Air Stomp	4.04 – Errand Boy	50.000
	Cannonball	4.04 – Errand Boy	80.000
	Bulletdive Drop	6.05 – Children of Blacklight	1.500.000
	Spike Driver	6.05 – Children of Blacklight	550.000
Area Effect	Groundshatter	2.02 – Behind the Glass	40.000
	Groundspike Graveyard Devastator	2.02 – Behind the Glass	60.000
	Knuckle Shockwave	2.02 – Behind the Glass	24.000
	Tendril Barrage Devastator	2.02 – Behind the Glass	54.000
	Groundshatter Drop	3.02 – A New Order	110.000
	Air Groundspike Graveyard	5.03 – Biological Imperative	540.000
	Air Knuckle Shockwave	5.03 – Biological Imperative	380.000
	Air Tendril Barrage	5.03 – Biological Imperative	450.000
Attacks	Breakdown Smash	4.04 – Errand Boy	45.000
	Uppercut Launcher	4.04 – Errand Boy	35.000
	Air Combo	4.04 – Errand Boy	135.000
	Curb Stomp	4.04 – Errand Boy	120.000
	Palm Slam	4.04 – Errand Boy	75.000
	Critical Pain Devastator	5.03 – Biological Imperative	475.000
	Air Critical Pain Devastator	5.03 – Biological Imperative	200.000
	Snapkick Launcher	8.03 – Shock and Awe	900.000
Grab and Throw Upgrades	Charged Throw	2.02 – Behind the Glass	30.000
	Sprinting Grab	2.01 – Past and Present	5.000
	Sprinting Throw	2.02 – Behind the Glass	25.000
	Long Range Throw	3.02 – A New Order	50.000
	Hunter Dirtnap	3.02 – A New Order	250.000
Grapple	Grappleslam	3.02 – A New Order	195.000
	Powerbomb	6.05 – Children of Blacklight	500.000

GELİŞTİRME ALANI 5 : DISGUISE (KILIK DEĞİŞTİRME)

Oyun boyunca mümkün olduğunca Steal Consume kullanmalısınız, bunlar hem hızlıdır hem de Alert durumunuzu arttırmadan Disguise kullanmanızı sağlar. Stealth Consume ile aldığınız bir askeri hedefin silahına da sahip olacağınızı unutmayın. Bu işlemi gerçekleştirmek için görülmemiş olmanız gerekir, yani üzerlerine koşmamalı veya saldırmamalısınız. Ayrıca Consume ile sağlık küreleri de alabilirsiniz. Disguise kullandığınız zaman Power alanı dışında geliştirmelerden kazandığınız tüm yetenekleri kullanabilirsiniz.

Artillery Strike geliştirmeleri Infected ile dolu sokakları saymazsak pek çok durumda pek de faydalı olmayan geliştirmelerdir. Yine de üst seviyede sahip olunan Artillery Strike yeteneği ile Base ve Hive hedefleyebilir ve ard arda yaptıracağınız saldırılarla buraları yerle bir edebilirsiniz.

Patsy sayesinde bir Viral Detector menzilinde değilseniz Alert durumunu azaltabilir, hatta bu sırada askerlerin kendilerinden birini öldürmelerini bile sağlayabilirsiniz. Bunu kullanmak için askeri kılık kullanmanız gerektiğini unutmayın. Ayrıca bu özelliği 20 saniye aralıklarla kullanabileceğinizi ve bir düşmanı hedef almış olmanız gerektiğini de unutmayın.

GELİŞTİRME ALANI 6 : VEHICLE (ARAÇ)

Hijack ve Skyjack geliştirmeleri sayesinde APC, Tank, Transport Helicopter veya Gunship gibi farklı araçları kontrol edebilirsiniz. Bu işlemi ister normal halde isterseniz de askeri kılıkla gerçekleştirebilirsiniz. Askeri kılık kullanmanız Alert durumunu da düşük tutmaya yardımcı olacağından daha kullanışlıdır.

Bir tanka askeri kılıkla yaklaşıp üst kısmına çıktığınızda kapağını açabilir >>







UPGRADE 5: DISGUISE

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Consume	Disguise Power	2.01 – Past and Present	-
	Stealth Consume	2.02 – Behind the Glass	3.000
	Stealth Consume Boost	4.04 – Errand Boy	100.000
	Consume Boost 1	3.02 – A New Order	40.000
	Consume Boost Max	5.03 – Biological Imperative	550.000
Artillery Strike	Artillery Strike	2.02 – Behind the Glass	Consume
	Artillery Strike Upgrade 1	3.02 – A New Order	Consume
	Artillery Strike Upgrade 2	4.04 – Errand Boy	Consume
	Artillery Strike Upgrade 3	5.03 – Biological Imperative	Consume
	Artillery Strike Upgrade 4	6.05 – Children of Blacklight	Consume
	Artillery Strike Upgrade Max	8.03 – Shock and Awe	Consume
Patsy	Patsy	4.04 – Errand Boy	100.000
	Patsy Range Boost	4.04 – Errand Boy	270.000

UPGRADE 6: VEHICLE

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Hijack	Hijack Armored Vehicle	3.01 - Wheels of Chance	Consume
	Skyjack Helicopter	4.04 – Errand Boy	Consume
Armored Vehicle	Armored Vehicle 1	2.02 – Behind the Glass	Consume
	Armored Vehicle 2	3.02 – A New Order	Consume
	Armored Vehicle Max	4.04 – Errand Boy	Consume
Helicopter	Helicopter 1	4.04 – Errand Boy	Consume
	Helicopter 2	5.03 – Biological Imperative	Consume
	Helicopter Max	6.05 – Children of Blacklight	Consume



ve içeri girip aracın komutasını hiçbir sorun olmadan ele geçirebilirsiniz. Eğer aracı bu şekilde ele geçirirseniz Alert durumu değişmeyeceğinden, diğer araç ele geçirme durumlarının aksine kendinizi bir anda düşman ateşi altında bulmazsınız.

Skyjack ise Alert durumunu arttırmadan kullanılamaz çünkü o durumda doğrudan içerideki pilota saldırıyor olursunuz. Uçan araçları ele geçirebilmek için yeteneklerinizi kullanarak aracın yan tarafına ulaşmanız gerekir.

GELİŞTİRME ALANI 7 : WEAPONARY (SİLAHLAR)

Askerlerin taşıdığı tüm silahların kendilerine has avantaj ve dezavantajları vardır. Ama tüm silahlar POWER saldırılarınızdan bazılarını da beraberinde kullanmanıza izin vereceğinden size en uygun kombinasyonları bulmak için zaman ayırmanız gerekir.

Missile Launcher'ın zarar etkisi çok büyüktür. Tek bir atışla helikopterleri havaya uçurabilir, Tank ve Hunter'a büyük zarar verir. Temas anında alana zarar vereceğinden ateş ederken düşmanlara yakın olmamaya dikkat etmelisiniz. Bu yüzden ateş ederken özellikle binaların tepelerini kullanabilirsiniz.

Grenade Launcher daha ender bulunan bir silahtır ama Missile Launcher ile benzer zarar vermesine rağmen çok daha hızlı ateş edebilir. Bunu özellikle de Supersoldier'ları zayıflatmak amacıyla kullanabilirsiniz. Bu da temas anında alan etkisi yarattığı için dibinize kadar girmiş olan düşmanlar üzerinde kullanmanız sizin için de ölümcül olabilir.

UPGRADE 7: WEAPONRY

Kategori	Güç İsmi	Hangi Bölümde Açılıyor?	Fiyatı (EP)
Missile Launcher	Missile Launcher 1	4.04 – Errand Boy	Consume
	Missile Launcher 2	5.03 – Biological Imperative	Consume
	Missile Launcher Max	6.05 – Children of Blacklight	Consume
Grenade Launcher	Grenade Launcher 1	3.02 – A New Order	Consume
	Grenade Launcher 2	4.04 – Errand Boy	Consume
	Grenade Launcher Max	5.03 – Biological Imperative	Consume
Machine Gun	Machine Gun 1	3.02 – A New Order	Consume
	Machine Gun 2	5.03 – Biological Imperative	Consume
	Machine Gun Max	8.03 – Shock and Awe	Consume
Assault Rifle	Assault Rifle 1	2.02 – Behind the Glass	Consume
	Assault Rifle 2	3.02 – A New Order	Consume
	Assault Rifle Max	4.04 – Errand Boy	Consume

Machine Gun ve Assault Rifle temel olarak birbirine benzerler, Machine Gun daha fazla cephaneye sahiptir. Her ikisi de özellikle insan boyutundaki düşmanlar üzerinde (Marine ve Infected gibi) müthiş etkilidir, daha büyük düşmanlar veya araçlar üzerinde ise etki alanları biraz daha zayıftır. Bu silahları geliştirerek cephane sayısını, verdikleri zararı ve isabet oranını artırabilirsiniz.

GENEL TÜYOLAR

> Öncelikli olarak tercih etmeniz gereken geliştirme türü hareket (movement) geliştirmeleridir. Bu sayede hem etrafta daha hızlı dolaşabilir hem de düşmanlardan ve saldırılarından daha rahat kaçabilirsiniz.

> AirDash, Glide ve Sprint hareketleri Alert seviyesini etkilemez.

> Kazandığınız EP'leri rastgele harcamayın. Bazı hareketler yüksek fiyatlarına rağmen o kadar da etkili değildir.

> Bulunduğunuz yerde iki veya daha fazla sayıda Web of Intrigue hedefi varsa bunlardan birine açık biçimde Consume yaparsanız diğerlerinin kaçmasına sebep olabilirsiniz. Bu yüzden Stealth Consume kullanmalısınız. Hem böylece etraftaki askerler de size ateş açmayacak ve gereksiz kişilerin ölmesini engelleyeceksiniz.

> Eğer bir Web of Intrigue hedefini yanlışlıkla öldürürseniz bulunduğunuz yerden 5-10 blok kuzeye ve güneye gidin, sonra da hedefe geri dönün. Tekrar ortaya çıktığını göreceksiniz.

> Zıpladıktan hemen sonra AirDash kullanarak maksimum yüksekliğe ulaşabilirsiniz.

> Kullandığınız araçlarda iki tane hedef imleci olduğunu göreceksiniz. Bunlardan küçük olanın yeni nişan aldığınız bir hedefi yakalaması birkaç saniye alabilir. Her iki imleç de birleşene kadar ateş etmeyin. Bu özellikle de güdümlü füze kullanırken aklınızda tutmanız gereken bir şeydir.

> Bir Hive'a saldırmanın en iyi yolu helikopter kullanmaktır çünkü normalde sıkı korunan bu yerlerin hava savunmaları oldukça zayıftır.

> Bir üste birden fazla hedef üzerinde Stealth Consume kullanırsanız EP bonusu kazanırsınız.

> Üslerdeki savunma sistemlerini devre dışı bırakarak yok etme işlemini hızlandırabilirsiniz. Öncelikli hedefleriniz Sentry Gun ve Viral Detector olsun.

> Hunter'lar saldırı halindeyken saldırılarını engelleyemezsiniz. Bu yüzden geri çekilip saldırıları bittikten sonra işlerini bitirebilirsiniz.

> Leader Hunter'lar saldırırken beşli kombolar kullanırlar ve bu kombonun ardından çok kısa bir süre duraklarlar. İşte onlara saldırmak için bu anı beklemelisiniz. Saldırılarından kaçmak için zıplayın, yuvarlanmak pek işinize yaramayabilir.

> Düşmanlarınız etrafınızı sararsa tek tek uğraşmak yerine hemen alan etkili bir saldırı kullanın.

> Size fırlatılan objeleri yakalayıp geri fırlatabileceğinizi unutmayın.

> UAV, Supersoldier veya Viral Detector'leri fark edilmeden geçmek istiyorsanız bir araca binin, virüsünüzü aracın içindeyken tespit etmeleri mümkün değildir.

> UAV'lere mümkün olduğunca uzaktan, Assault Rifle ile saldırın.

> Disguise kullanabileceğiniz zaman bir ses efekti duyacaksınız. Eğer bu sese dikkat ederseniz, mevcut hale geldiği anda aksiyondan kopmadan saklanabilirsiniz.

> Üs ve Hive yok etmek kazandıracağı ekstra EP'nin yanı sıra başka avantajlara da sahiptir. Bir üssü yok ettiğinizde Strike Team'ler de beş dakikalığına devre dışı kalacaktır. Bir Hive yok ettiğinizde ortaya çıkacak olan şok dalgası yalnızca etraftaki Infected'leri öldürmekle kalmayacak, Infected Water Tower'ları da beş dakikalığına devre dışı bırakacaktır.



1- Umarım o büyük bir zevkle oynuyor gibi göründüğün, sol alt köşesinde EA logosu olan yarış oyunu NFS değildir sevgili Sim'im.

2- Yoksa siz hâlâ hayatın anlamının "42" olduğunu mu düşünüyorsunuz? Bir de banyonuzu mini bir kütüphane haline getirmeyi deneyin.

3- Sıradaki şarkımız yaz sıcağında eve tıkılıp iş yetiştirmek ya da ders çalışmak zorunda olanlar için. Radiohead'den geliyor, No Surprises.





THE SIMS 3 DEKORASYON REHBERİ

BOB ROSS YAŞASAYDI, BAHÇEMDEKİ MUTLU KÜÇÜK AĞAÇLARLA GURUR DUYARDI -DAMLA PINAR GÖK

Bütün bir hayatı dekorasyon günahlarıyla savaşmak için harcadım sevgili okur. Kâh salondaki fiskos masasını kaldırması için anneme baskı yaptım, kâh gittiğim restoranın sahibiyle kırmızı ojeli kadın eli şeklindeki sabunluk yüzünden tartıştım. Dekorasyon konusunda, "apartman yöneticisi emekli albay" kadar katı kurallara sahibim. Ama nedense Sims'in başına oturduğumda gözlerim dönüyor, ellerim titremeye başlıyor, içime Vahe Kılıçarslan kaçıyor ve ben kendimi van dyck kahverengisine boyanmış mutfağıma mor buzdolabı koymaya çalışırken buluyorum.

Sims 3'teki eşya kıtlığının sebebinin, gelecek olan n+1 eklenti paketi olduğunu artık cümle alem biliyor. Bu yüzden oyun sırasında en sevdiğim ve en çok kullandığım özellik "randomize" oldu. Eşyaların sağ alt köşesinde çıkan randomize özelliği sayesinde elimizdeki kısıtlı sayıdaki eşyanın, en azından renklerini ve kumaş çeşitlerini değiştirebiliyoruz. Koyu renk ve sıkıcı eşyalardan hoşlanmıyorsanız bu özelliği kullanarak evinize biraz renk getirebilir ya da bir anda Siminizi camgöbeği üzerine pembe puantiyeli koltuklarda televizyon izlerken bulabilirsiniz.

"Yatak, buzdolabı ve duş gibi hayati eşyalarım olsun yeter, evin geri kalanı beni ilgilendirmiyor" diye düşünseniz bile mutlaka bakmanız gereken bir kategori var oyunda, *decor*. "Sort by Function" menüsünden ulaşabileceğiniz bu kategoride saman balyası, tuvalet kâğıdı, makyaj seti, havluluk, kalemlik, bahçe gnome'u ve hatta nöbet kulesi gibi nice ıvır zıvır bulabilirsiniz. Yalnız bu kategorinin sonu, yan komşunuzun belediyeye çöp ev ihbarı yapmasıdır; demedi demeyin.



GÖRMEMİŞİN BAHÇESİ OLMUŞ…

Bu yazıyı yazmadan önce, her şeyi ıncık cıncık etmem gerektiği için yeni bir Sim yarattım. Bugüne kadar oynadığım tüm Sims oyunlarında arsamı alır, evimi de kendim inşa ederdim ama bu sefer "arsasını kat karşılığı müteahhide vermeye meyilli bir Türk evladı" roleplay'i yaptım ve hazır evlerden bir tanesini alarak başladım oyuna. Bu sayede, evin dışının da aslında içi kadar uğraş gerektiren bir yer olduğunu fark ettim. Güzel bir bahçeniz olsun istiyorsanız öncelikle Build Mode'da "Fences" kategorisine girerek envai çeşit çit arasından birini seçin ve bahçenizin sınırlarını belirleyin. Daha sonra Terrain Paints'e girerek bahçenize arnavutkaldırımı, aile çay bahçesi zemini ve hatta kumsal görünümü bile verebilirsiniz. Evin içini de parke yerine bunlarla döşeyebilirsiniz ama bence şansınızı çok zorlamayın :) Bahçenizi düzenlerken domates ve limon ağacı ekmek için kendinize küçük bir alan ayırmayı da unutmayın. Son olarak, bahçenizin tek bir eksiği daha kaldı; akşamüstleri uzanıp keyif yapacağınız bir şezlong.

Her şey bir yana, şu oyunda olmasına en çok sevindiğim, The Sims'i kendi evimde yaşıyormuşçasına oynamamı sağlayan tek bir eşya var: Magazine Restraint System (bildiğin dergilik yani). Bu eşyayı evin dilediğiniz herhangi bir yerine koyabilirsiniz tabii ama ben tuvalete koymayı tercih ettim nedense. (Gereksiz bilgi: Evimin tuvaletinde 4 adet Oyungezer, 2 Karakalem, 2 Express, 1 Bant, 1 Uykusuz, 1 Woody Allen kitabı ve 1 adet Conan çizgi romanıyla mini bir kütüphane yarattığımı ve bu gidişattan korkmaya başladığımı biliyor muydunuz?)

Güzel bir eviniz ve bahçeniz olsun istiyorsanız, her şeyden önce nasıl bir yaşam alanı istediğinizi kafanızda canlandırın ve sınırlarını belirleyin. Gerisi artık tamamen sizin hayal gücünüze ve eklenti paketlerinin sayısına kalıyor.

Not: İleride evcil havyan besleyebileceğiniz eklenti paketleri geldiğinde tek başına yaşayıp evinde 25 tane kedi besleyen, "mahallenin yaşlı deli kadını" Simi yapmayı unutmayın.

İDEAL SIMS EVİNİN OLMAZSA OLMAZLARI

- Maxoid Game Simulator
- Magazine Restraint System
- Sarı renkli banyo ördeği
- NostalgiCycle bisiklet
- Limon ağacı
- Where is Bella?

OYUNBOZAN

HİLE YAPTIKTAN SONRA HİÇBİR ŞEY ESKİSİ GİBİ OLMAYACAK!!! (GERGİNLİK YARATALIM İSTEDİK)



PC

THE SIMS 3

Oyun esnasında CTRL + SHIFT + C (Vista'da CTRL + SHIFT + Windows Tuşu + C) tuşlarına basarak konsolu açın ve hileleri girin.

enableLlamas: Lamaları aktive eder.
jokePlease: Bir şaka yaratır.
hideHeadlineEffects [on/off]: Tüm sayaçları ve efektleri kapatır.
slowMotionViz [x] : Yavaş çekim modu. X yerine 0-8 arası bir rakam yazın. 0 normaldir.
Motherlode: 50.000 simoleon verir.
moveobjects on/off: Herhangi bir şeyi (Simler dahil) Buy/Build moduna taşır.
familyFunds [x][y] : Bir aileye para vermek için, X ailenin soyadı, Y de miktarıdır.
testingcheatsenabled true: Yazı kutucuğuna SHIFT ile tıkladığınızda dört işe yarar hile, Sim'inize de SHIFT ile tıkladığınızda üç işe yarar hile sizi bekliyor olacak.

PROTOTYPE

Body Surfing özelliği için: Ana menüden Extras'ı seçin. Cheats kısmında Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırayla basarak bu yeni özelliği açın.
New Game + modu: Story modunu bir kere bitirince, aynı zorluk seviyesi altında aldığınız tüm güçleri kullanabileceğiniz şekilde bu mod açılacaktır.
Not: Hileler oyunun Xbox 360 ve PS3 versiyonları için de geçerlidir.

PLANTS VS. ZOMBIES

Sınırsız para: Zen Garden'dayken bitkileri son ana kadar sulayın. Daha sonra PC'nizde tarihi değiştirin. Bunu yaptığınızda bitkiler yine suya ihtiyaç duyacak. Bunu tekrarlayın, yeni bitkiler alın, tam boy büyütün, satın ve para kazanın durmadan.
Bu yöntem Crazy Dave'in dükkânında da işe yaramakta.
Çeşitli kostümler: Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyenizden yazınız.
Füturistik güneş gözlüklü zombiler: **future**
Bıyıklı(!) zombiler: **mustache**
Bir zombi öldüğünde şeker yağmuru çıkar: **pinata**
Alternatif Lawn Mower görünüşü: **trickedout**
Zombiler beyin seslerini duyar: **sukhbir**
Zombiler öldüğünde arkasında ufak bir çiçek bırakır: **daisies**

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

CTRL + ALT + ~ tuşuna basarak konsolu açın ve hileleri girin.
God modu: **cmd(godmode)**
Duvardan geçme: **cmd(noclip)**
İntihar etme: **cmd(kill)**
Yeniden dirilme: **cdm(selfsummon)**

GUITAR HERO SMASH HITS

Cheats menüsü altında hızla doğru tuşlara basmalısınız GH gitarınızdan.
Davullar otomatik dolar: **Yeşil, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Sarı, Sarı**
Hyperspeed: **Kırmızı, Yeşil, Mavi, Sarı, Yeşil, Sarı, Kırmızı, Kırmızı**
6. perdeyi açar: **Yeşil, Red, Sarı, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi, Yeşil**
Hava enstrümanları: **Sarı, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Sarı, Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı**
Görünmez rockçılar: **Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Mavi, Yeşil**
Her zaman slide: **Mavi, Sarı, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Yeşil, Yeşil, Sarı**
Mücevher rengi: **Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Mavi, Sarı, Yeşil**
Vokal ateştopu: **Yeşil, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi**
Yıldız rengi: **Yeşil, Kırmızı, Yeşil, Sarı, Yeşil, Mavi, Sarı, Kırmızı**
Not: Hileler oyunun Xbox 360, PS2, PS3, Wii versiyonları için de geçerlidir.

PS3

RED FACTION: GUERILLA

Trophy'lerden bazılarını açmak oyundaki hileleri açmaya yaramaktadır.
Taretler ısınmaz: Tank Buster'ı açın. 100 ufak hidrojen tankını patlatın.
Upgrade'ler sınırsız olur: Don't Tread On Me'yi açın. Oasis Sector'ü serbest bırakın.
EDF, Guerilla ve Marauder için en iyi zırh ve silahlar: Red Dawn'ı açın. Mars'ı serbest bırakın.
Yeşil alarm yok: One Man Army'yi açın. Oyun boyunca 25 dükkânı yok edin.
Hasar ve çarpışma üç katına çıkar: Coming Down'ı açın. 100 EDF'yi oyun boyunca balyozla öldürün.
Koşma hızı bir buçuk kat artar: Working The Land'ı açın. Bütün madenleri mayınlayın.
Sınırsız cephane: Freed Space'i açın. 50 EDF pilotunu yok edin.
Aşağıdaki hileleri Extras altında Enter Code kısmına yazın.
MAPMAYHEM: Bonus multiplayer paketi
HARDHITTER: Single player için altın balyoz.
Not: Hileler oyunun Xbox 360 ve PC versiyonları için de geçerlidir.

BURNOUT PARADISE: BIG SURF ISLAND

Dust Storm Turbo: Dust Storm Burning Route
Annihilator Street Rod: Island License'i



%100'e getir.
Toy 88 Special: 75 adet Island Smaches'I bulun.
Toy Bootlegger: 15 adet Mega Jumps'a konun.
Olympus Governor: Island License'ı %50 tamamlayın.
Toy Spirit: 75 geçiti parçalayın.
Toy nighthawk: Tüm 24 yol kurallarını tamamlayın.
Diamond P12: 500 online müsabakayı tamamlayın.
Dust Storm: Adayı satın alın.
NOT: Hileler oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

INFAMOUS

Sınırsız Tecrübe Puanı (EXP): Outlaw veya Infamous olmalısınız bunu yapabilmek için. SWAT'ların olduğu hapishaneye gidin ve bir görevliyi pataklayın. Öldürmeyin. Healing Touch Triangle hareketini yapın, görevli tam kalkarken tekrar yere serin. Bunu hızlı hızlı yaparak istediğiniz kadar EXP alabilirsiniz.

UFC 2009 UNDISPUTED

TapOut ekibini açmak için;
SkyScrape: Ana ekranda Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Start tuşlarına basın (ortasıklet-74)
Mask: Career modunda üç kez havlu attırarak yenin.
Punk Ass: Career modunda TapOut sponsorluğunu almalısınız.
NOT: Hileler oyunun Xbox 360 versiyonu için de geçerlidir.

TIGER WOODS PGA TOUR 10

Tiger Woods eşyaları: Hileyi Cheats menüsüne girip TG Golf eşyalarını pro shop'tan alabilirsiniz: **eltigre**

XBOX360

STAR TREK: D-A-C

Bir maç başladığında Start'a basın, sonra da **LT, Y, X, X, Y, RT** tuşlarına basın. Ateş ve iyileşme özellikleri güçlenecektir. Geminiz yok olduğunda da bu özellik yok olacaktır. Bu ayrıca **Kobayashi Maru** achievement'ini de açmaktadır.
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Aşağıdaki hileleri oyun içinde yapabilirsiniz. Doğru yaptığınızda bir ses duyacaksınız. Hile yaptığınızda Achievement'lardan faydalanamazsınız.
Sınırsız Rage: Y, X, X, Y, B,B, Y, A, A, Y, R3
Asla ölmez: X, A, A, X, Y, Y, X, B, B, X, R3
İki kat refleks kazanır: A, A, X, X, Y, Y, B, B, Y, Y, X, X, A, A, R3
Klasik kostüm: A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X, R3

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Ana menüden Cheat Codes'a gelin ve hileleri girin.
Altından Megatron: **Aşağı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı**
Altından Optimus Prime: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Aşağı**
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

VIRTUA TENNIS 2009

Açılabilir karakterler:
Boris Becker: Herhangi bir karakterle Arcade modunda Secret Tournament'ta Becker'ı hiç puan kaybetmeden bitirin (Easy veya Hard'ta)
Tim Henman: Herhangi bir karakterle Arcade modunda Secret Tournament'ta Henman'ı hiç puan kaybetmeden bitirin.
Stefan Edberg: Doubles olarak Arcade modu bitirin.
Duke: King of Players'da Duke'ü yenin.
King: King of Players'da King'i yenin.
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

FUEL

Aşağıdaki hileleri oyunu dondurup Bonus codes ekranında girmelisiniz.
Camo (kask): **48992519**
Road Addict (ceket): **20061977**
Speed Angel (pantalon): **91031985**
Flash Mudhog (Boya): **17121973**
Moto Sludgeray (Boya): **18021974**
Warrior (araç): **18041851**

Wii

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Hileleri Cheats Menu'den girmelisiniz.
Boogeyman : BoogeymanEatsWorms!!
Chris Jericho : AltJerichoModelSvR09
Gene Snitsky : UnlockSnitskySvR2009
Hawkins & Ryder : Ryder&HawkinsTagTeam
Hornswoggle: HornswoggleAsManager
Jillian Hall: PlayAsJillianHallSvR
Layla: UnlockECWDivaLayla09
Ric Flair: FlairWoooooooooooooo
Saturday nights Arenası: SatNightMainEventSvR
Tazz: UnlockECWTazzSvR2009
Vince McMahon: VinceMcMahonNoChance



ORGANİZE SANAYİ



İNSAN SEVGİSİ

Organize Sanayi ilginç olaylara sahne olmaya devam ediyor. Yeni sanayi bölgemizin yerel halkı şahsıma fazladan ilgi gösteriyor her nedense. Tezgâhın altından dizime kafa atıp duran arıya, "sokacaksan sok ya da bas git" dememem üstüne hayvanın gaza gelip bacağımı sokuvermesi, bahçe sulanırken virajı alamayan eşek arısının gelip kafa atması, sanayiye getirilen yavru kedinin ayakkabı, çorap, çanta, koltuk bana ait ne varsa paralaması, hayvancıkların insan sevgisini çok yanlış yorumladıklarını anlamamıza yardımcı oluyor.

Böcek ısırır, arı sokar. Tamam. Ama ustanın tezgahı karıştırılmaz. Tornavidaların, anahtarların yerleri değiştirilmez. Atölyesi gururudur ustanın. Ustanın gururuyla oynanamaz. Çırakların birini de kaybettik bu ay zaten, ben mi toplayacağım şimdi bunların hepsini? Dağdan kurt inecek derken asıl bizim haşeratlar kurt çıktı. Allah yardımcımız olsun.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

WINDOWS 7 Fiyatları Belli Oldu

YENİ İŞLETİM SİSTEMİNE YENİ FİYAT

Temmuz ayının ikinci haftasından itibaren Amerikalı kullanıcılar Windows Vista için Windows 7 güncellemelerini satın almaya başlayabilecek. Windows 7 Home güncellemesi için 49$, Windows 7 Premium güncellemesi içinse 99$ fiyat biçen Microsoft, yeni işletim sistemini resmi olarak ekim ayında piyasaya sürecek. Ön siparişler stoklarla ve Amerika'da yaşayan Vista kullanıcılarıyla sınırlı olduğundan bizleri pek ilgilendirmiyor fakat işletim sisteminin tam sürüm fiyatları da şimdiden belli. Windows 7 Home Premium, Premium, Professional ve Ultimate versiyonlarının fiyatları da sırasıyla 119, 199, 219 ve 319$ olacak. Gelelim haberin can alıcı noktasına. Internet Explorer haberini okudunuz. Internet Explorer olmadan "güncelleme" sürümü hazırlayamayan Microsoft, Avrupa'da tam sürüm Windows 7'leri Amerika'daki güncelleme fiyatlarından piyasaya sürecek. Daha ucuza Windows 7 edineceğimiz için sevinirken, Microsoft'u bu kadar sıkıştıranları kınıyoruz.



Bizden Beterleri de Varmış

YOUTUBE YOK DİYE ÜZÜLMESEK Mİ?

Çin hükümeti Google arama sonuçları kullanıcıları pornografik ve uygunsuz içeriklere yönlendiriyor diye Google'ı resmi olarak blokladı. 24 Haziran 2009 tarihinden itibaren Çinli kullanıcıların Google'la bağlantısı kesildi. 1 Temmuz'dan itibarense tüm şirketler ve işletmeler neredeyse bütün interneti filtreleyen Green Dam Net-Filtering yazılımını kurmak zorunda. Amerikan hükümetiyse Çin'e bu yazılımı kullanmaması konusunda baskı yapıyor. Green Dam, her türlü uygunsuz internet sayfasına erişimi engellemekle kalmıyor, açılan sayfalarda "uygunsuz" bir şeye rastlarsa sorgusuz sualsiz tarayıcıyı kapatıyor ve içeriği ilelebet sistemden kaldırıyor. Şimdi bu haberi okuduktan sonra Allah korusun diyorum. Bizimkiler bu yazılımı keşfetmez inşallah.

Valve'dan Destekli Kontrol Cihazı

BİZ PEK SALLAMAMIŞTIK AMA VARMIŞ BİR KERAMETİ



Üç boyutlu kontrol cihazı Novit Falcon'dan daha önce bahsetmiştik. Diğer pek çok kontrol cihazı gibi teoride aklımızı başımızdan alan ürün, pratikte pek parlak değildi ama geçtiğimiz yıl Valve'la anlaşmaya varan üretici firma, Novit Falcon'u hayatımıza sokmakta kararlıydı.
Geçen bir yılın ardından Valve tüm *Orange Box* oyunlarını ürünle uyumlu olacak şekilde güncelledi. *Counter-Strike*, *Day of Defeat*, *Left 4 Dead* gibi oyunlar içinse güncellemeler yakında geliyor. Kontrol cihazının motoru oyun içi olaylara tepki vererek, yılların eskitemediği force-feedback'i sağlıyor. Kullandığınız silahın gerçek ağırlığı, tepmesi gibi etkileri gerçekçi şekilde verebilen kontrol cihazı 2006 yılında piyasaya sürülmüştü.

OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 Extereme 965
ANAKART:	Asus Formula Rampage, Asus P5Q, Asus Rampage Extreme II
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW













Lenovo IdeaPad Y550

ÖNCE PRESTİJ, SONRA OYUN

Dizüstü bilgisayar tasarımları uzun zamandır aynı çizgiyi tutturmuş gidiyordu. Fakat Lenovo'nun Türkiye piyasasına hızlı girişiyle birlikte, farklı ve başarılı tasarımlarla tanışma fırsatı bulduk. Dizüstü dünyasına yeni bir soluk gelmiş oldu.

IdeaPad Y550 de Lenovo'nun bu yeni tasarım anlayışının temsilcilerinden. Yüksek performans isteyen kullanıcıları hedefleyen Y550, ergonomisiyle de ön plana çıkıyor. 15.6" LCD ekranı 1366x768 çözünürlüğü destekliyor. 16:9 geniş ekran yüksek kalitede film keyfi sürmenize imkan tanıyor. Ekranın doğal çözünürlüğünün Full HD olmayışı kulağa bir eksi gibi gelse de sistemde oyun oynamaya kalktığımızda bir avantaja dönüşüyor. Çünkü doğal çözünürlüğün altına düşmeden ve sistem bileşenlerinin canına okumadan daha kabul edilebilir detay seviyelerinde oyun oynama imkanı sunuyor. Ya da ben fazla iyimserim bugün.

Lenovo Y550'nin kapağını kaldırdığınızda sizi bembeyaz bir klavye ve üst panel karşılıyor. Dizüstü sistemlerde beyaz klavye benim pek hoşuma giden bir şey değil. Ayrıca klavyenin alt kısmında kalan boş bölüm fazlaca geniş tutulmuş. Ergonomik olsa bile göze hoş görünmüyor. Ancak klavyenin kullanımı tahmin edemeyeceğiniz kadar konforlu. İri touchpad'in multi-touch olmasıysa oldukça iyi. Tüm rahatlığına rağmen klavyenin altında kullanılan alan bana boşa harcanmış hissiyatı vermeye devam ediyor. Ama iyi görünüyor mu? Görünüyor.

Y550'nin üzerinde 2.1 bir ses sistemi bulunuyor. Dizüstü bilgisayarlarda subwoofer olmasına hâlâ alışamadığımı belirtmeliyim. Ses kalitesi, dizüstünü koyduğunuz zemine göre inişli çıkışlı bir grafik izliyor ama bir genelleme yapmak gerekirse ciddi anlamda başarılı olduğunu söylemek yalan olmaz. Tasarım, ergonomi ve kullanılan sistem bileşenlerinin kalitesi konusunda zaten Lenovo'nun son bir yılda karşılaştığımız ürünlerine söylenecek pek bir şey yok.

Daha önce karşılaşmadığımız bir yenilik, klavyenin hemen üst kısmında yer alan dokunmatik bölüm. Burada parmağınızı kaydırarak programlarınızı çalıştırabiliyor, ses açıp kapayabiliyor ve multimedya kontrollerine ulaşabiliyorsunuz. Bu panelin ekrandaki yansımasıysa MacOS X'in görev çubuğunu andırıyor. Tek tuşla verilerimizi kurtarmak, yedeklemek, performans ve ekonomik güç yönetimi planları arasında geçiş yapmak da mümkün.

Ürünün en çok hoşuma giden yönü, oldukça ince yapısı oldu diyebilirim. GeForce GT 130M ekran kartı, Y550'nin oyunlarla biraz daha yakınlaşmasına imkân veriyor ama incelemesini yaparken her şeyden çok oyun performansına odaklandığım ürünlerden biri olmadı bu. Ne bileyim, bir toplantıya gittiğinizde artık insanlar kılık kıyafetinizle pek ilgilenmiyorlar. Herkes dizüstü bilgisayarlarını çıkartıp toplantıya hazırlanırken, masaya sessiz sakin yerleştirdiğiniz Y550 emin olun ki her şeyden daha fazla ilgi çekiyor. Dizüstünüzün multimedya ve oyun ihtiyacınızı karşılamakla kalmayıp prestijli de olmasını istiyorsanız, belki de aradığınız budur.

Lenovo IdeaPad Y550	
İşlemci	Intel Core 2 Duo P8600 (2.4GHz)
Ekran Kartı	Nvidia GeForce GT 130M GDDR3 512MB
Sabit Disk	500GB 5400rpm
Bellek	2x2GB DDR3 1066MHz (Maksimum 8GB)
Boyut	385x255x26mm
Ağırlık	2.75kg
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Premium

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: İnce, şık, performans sahibi
Eksiler: Yok
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 1299$ + KDV

Microsoft'un Tekel Davaları Bitmez

GÜLE GÜLE INTERNET EXPLORER

Microsoftun başı bir türlü dertten kurtulmuyor. Tekel davalarının müdavimi olan firma bir süredir web tarayıcısı Internet Explorer yüzünden davalık. İllallah diyen Microsoft, yeni işletim sistemi Windows 7'ye Internet Explorer'ı dahil etmeden piyasaya sürecek. Avrupalıysanız ve IE8 kullanmak istiyorsanız kendiniz indirip kurmak durumunda kalacaksınız kısaca. Internet Explorer'ı pek sevmesek ve kullanmasak bile ortada bir haksızlık yok mu sizce de? MacOS X ve Linux işletim sistemleri de tek bir tarayıcıyla geliyor. Ancak sadece Microsoft'un başı bu konuda ağrıtılıyor. Windows işletim sistemi kullanıcıları da durumu açıkça protesto ediyor. Biz de Internet Explorer'ı bir başka internet tarayıcısını indirip kurmak için her kurulumda tek seferlik kullanıyoruz. Ama yine de Internet Explorer'sız bir Windows düşünemiyoruz.



Düzeltme

Geçen ay Organize Sanayi'ye konuk olan Monster Q90M571TU44 dizüstü bilgisayar incelemesinde ürünün kasasının üreticisi olarak Clevo yerine Asus yazmışım. Grafik departmanında ithalatçı firmanın web adresi sonuna yanlışlıkla "tr" eklenivermiş. İthalatçı firmanın adresi www.fokusbilgisayar.com'dur.





Akasa Freedom Force

EKRAN KARTLARINA ÖZGÜRLÜK MÜ?

Bazen üreticileri anlamakta güçlük çekiyorum. Şahane ürünler tasarlayıp sonra da isim koymayı beceremiyorlar. Mesela Freedom Force nasıl bir göndermedir, içinden çıkabilmiş değilim. Ekran kartımızı "ısı" baskısından mı kurtarıyor demek istemişler? Neyse… Laf salatası yapmayalım, ekran kartımızı serinletelim.

"Özgürlük Gücü" daha önce incelediğimiz işlemci soğutucularında gördüğümüz bir teknolojiyle çıkıyor karşımıza. Isı borularını direkt grafik işlemcisinin yüzeyine temas ettirerek ısı iletimini artırıyor ve işlemciden uzaklaştırılmasını kolaylaştırıyor. İşlemci üzerinden ısıyı alan 4 bakır boru, alüminyum kanatlara taşıyarak ekran kartından uzaklaştırıyor. Ürün üzerinde 92mm'lik beyaz LED'li iki adet fan yer alıyor. Oldukça sessiz çalışan fanlar maksimum 2200devir/dakika değeriyle soğutmayı başarıyla sağlıyor. Ürünün kutusundan farklı ekran kartlarına montaj için gerekli parçalar ve bellek modülleri için toplam 9 adet soğutucu çıkıyor. Radeon HD 3850'den Radeon HD 4890'a, GeForce 6800'den GTX285'e kadar olan neredeyse tüm ekran kartlarına monte edilebilen Freedom Force, ayrıca daha eski nesil ekran kartlarını da destekliyor. Ürünle birlikte kullanabileceğiniz ekran kartlarının listesini ithalatçı veya üreticinin sitesinde görebilirsiniz.

Benim asıl ilgimi çeken, ürünün kutusunun arka tarafında desteklediği eski yeni tüm ekran kartları yer alırken, ön kısmında özellikle "GTX285 için hazır" yazıyor olması. "Bakın bunu bile destekliyor" diye değil ama "bu adamlar kendi kartlarını soğutamıyorlar ama biz soğuttuk" şeklinde yorumladım. Her üreticide olmasa bile belli markalarda bu ürünlerin ciddi bir ısınma sorunu olduğunu biliyoruz zaten.

Yaz aylarında ekran kartını standart soğutma sistemlerinin insafına terk etmek istemeyen oyungezerler için oldukça güzel bir ürün Akasa Freedom Force. Ekran kartınızın ciddi bir ısınma sorunu varsa mutlaka bir göz atın derim.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Sessiz, başarılı soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 54$ + KDV

iPhone 3GS

ÇÜRÜK BU ELMA YAHU

Apple'ın yeni iPhone modeli 3GS modeli sonunda görücüye çıktı. Ürün modelinin sonuna eklenen "s" harfi "speed", yani hız anlamına geliyor. Tasarımı değişmeyen yeni iPhone'un tüm değişiklikleri kaputun altında gerçekleşiyor. Bellek kapasitesini ikiye katlayan ürünün işlemci hızı da artırılmış. 2 megapiksellik kameranın yeriniyse otomatik netleme özelliği bulunan 3 megapiksellik bir kamera almış. Dijital kumpas, sesli komut gibi aklımızı başımızdan özelliklerle karşımıza çıkan iPhone 3GS'nin 16GB ve 32GB kapasiteli iki farklı modeliyle karşılaşacağız. Artık video kaydettikten sonra düzenleme de yapabiliyor olmamız da bir diğer artısı.

Sizi bilmem ama bana şaka gibi gelen bu özelliklerin tamamına, hatta fazlasına sahip bir ton akıllı telefon var ortalıkta. Apple'ı boş yere zengin ettiğimiz yetmedi mi yahu? Bir gelse, incelesek, bilmediğimiz görmediğimiz muhteşem bir özellikle çıksa karşımıza neyse. Ama o an gelene kadar, başka kapıya iPhone'cum.



Zyxel NSA-220

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

DOSYALARINIZI HER ŞEKİLDE PAYLAŞIN



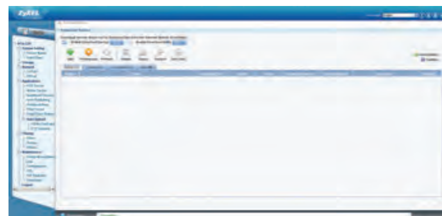
Teknoloji ve eğlence dünyasının birleşme noktasında eski sorunlara bulunan yeni çözümler, daha büyük sorunlar doğurmaya devam ediyor. Yeni sorunların çözümleri bir öncekilerden çok daha kolay olmasına rağmen, döngü bir türlü kırılamıyor. Biz oyungezerler bol bol oyun oynadığımız, film izleyip müzik dinlediğimiz için sorunlarımızın en başında da veri depolama geliyor. Zyxel ise veri depolama sorunumuza NSA-220'siyle çözüm bulmaya çalışıyor.

NSA-220 aklınızı başından alacak bir görünüme sahip değil. Piyano siyahından sıkılan oyungezerlerin karşısına yine beyaz bir ürünle çıkan Zyxel, NSA-220'yi tasarlarken oldukça mütevazi davranmış. Ürünün ön panelinde temiz, anlaşılır bir ekran yer alıyor. Açma - kapama ve kopyalama düğmeleri dışında da herhangi bir ayar düğmesi yok. Alt kısımda iki adet USB bağlantısına yer verilmiş. Arka paneldeyse ethernet bağlantı noktası, adaptör girişi ve reset tuşu yer alıyor. Ürüne karşıdan baktığınız da gayet temiz ve düzgün görünüyor. Sinan yanıma gelip aleti yandan görünce eski tip bir adaptör sandı, o ayrı mevzu.

HER ŞEYİN BİR İLKİ VAR

NSA-220'nin arka kapağını söktüğünüzde sabit diskleriniz için iki adet kızak ve ürünün kullandığı anakartı görüyorsunuz. Kızaklar birer vidayla sabitleniyor. Sabit disklerin altındaki vida yerlerini bugüne kadar değerlendirme fırsatı bulamamış kullanıcılar da disklerini kızaklara sabitlerken kişisel donanım tarihlerinde böylece bir ilke imza atmış olacaklar. Diskleri kızaklara sabitledikten sonra kasanın içine sürüyoruz ve kasayı kapatıyoruz. Bu andan itibaren elektrik ve ağ bağlantılarını tamamlamalıyız. Artık cihazı çalıştırabilir ve koyduğumuz yerde unutabiliriz. Gayet bayık bir şekilde ürünün kurulumunu tamamlıyoruz. Çünkü ürünün olayı ne tasarımı ne de içine kaç sabit disk takabildiğiniz. Ürünün ciddi anlamda hoşunuza gitmeye başladığı an, beraberinde gelen yazılımı kullanmaya başladığınız vakte denk düşüyor.

NSA-220 kendi içinde bir bilgisayar diyebiliriz. Kullandığı Linux tabanlı işletim sistemi, veri depolamak dışında pek çok işlemi gerçekleştirmenize imkân tanıyor. Dosyalarınızı tek tuşla yedeklemesi, ağ üzerinden video, müzik ve resimlerinize ulaşmanız tabii ki hoş fakat aynı segmentte yer alan hemen her cihaz yapabiliyor bunları. NSA-220'deyse sadece internet tarayıcınızı kullanarak çok daha fazlası mümkün. Bu satırları yazarken direkt NSA-220'yi kullanarak internetten dosya indiriyorum mesela. İndirilen dosyaları ağ üzerinden medya aygıtlarıyla paylaşabildiğim gibi direkt erişim de verebiliyorum. Abartıp FTP sunucusu olarak kullanabiliyor, hatta web sunucusu olarak kullanıp tüm dosyalara istediğim yerden istediğim şekilde ulaşabiliyorum. Bir zamanlar sadece şirketlerin bu tür özelliklere ihtiyacı oluyordu, günümüzdeyse durum farklı. Eminim ki birçok oyungezer evde ayrı bir sistemi sadece download için kullanıyor. Torrent desteği de bulunan NSA-220'yi kullanarak dosyalarınızı indirebilir, salonda televizyonunuzun yanında dikilen PS3, Xbox360 ya da ağa ulaşabilen herhangi bir cihazınızı kullanarak indirdiğiniz dosyaları direkt kullanmaya başlayabilirsiniz. Ayrıca download'larınızı önceden hazırlayabiliyor ve sadece belirlediğiniz saatlerde çalışmasını sağlayabiliyorsunuz. Bilgisayarımdan FlashGet'i kaldırıp tüm işlevini de NSA-220'ye yükleyebilirim kısaca.





Printer sunucusu olarak da iş gören NSA-220 ayrıca Flickr ve YouTube'a direkt dosya yüklemenize imkân tanıyor. İlgili klasöre attığınız dosyalar ilişkilendirdiğiniz hesap üzerinden direkt olarak internete yollanıyor. Broadcatching becerisiyse internet üzerinden dizi, dijital içerik vb takibinde olanların işine yarıyor. Güncel dosyalar direkt olarak yine ilişkilendireceğiniz hesap üzerinden NSA-220'nize indiriliyor ve medya paylaşımı üzerinden ağa dağıtılıyor.

Elbette siz NSA-220'yi alıp dosyalarınızı güvenli bir şekilde saklamak için de kullanabilirsiniz. İki diskinizi RAID olarak kullanıp güvenliği iki katına çıkarabilirsiniz. Ben dosyalarımı paylaşmayı, film, müzik ve resimlerimi bir cihaz taşımak zorunda kalmadan her yere götürebilmeyi tercih ediyorum. Zyxel oldukça işlevsel, başarılı bir ürünle çıktı karşımıza. Ürünün tek ciddi sorunu sadece 1.5TB, yani iki adet 750GB disk'e destek veriyor olması şimdilik. Güncellemelerle kapasitenin artması mümkün olur umarım. Ürünle birlikte sabit disk gelmiyor. Yani 295$'lık fiyat etiketine depolama aygıtları dahil değil. Disklerin de ek maliyeti eklenince NSA-220 ucuz bir çözüm olmaktan çıkıyor. İyi bir çözüm olduğu konusundaysa halen aynı fikirdeyiz.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Kolay kurulum, başarılı yazılım ve paylaşım becerileri
Eksiler: 1TB diskleri şimdilik desteklemiyor
Üretim: Zyxel www.zyxel.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 295$ + KDV

Philips Tapster
DOKUNMATİK KULAKLIK?

Philips oldukça ilginç bir kulaklık setiyle karşımıza çıkıyor. İlginç bir tasarıma sahip olan Tapster, bilimkurgu filmlerinden fırlamış gibi. Askılı ya da askısız olarak kullanabildiğiniz ürünün huyları da kendisi gibi ilginç. Örneğin kulağınızda olmadığı sürece kesinlikle ses vermiyor. Kulaklık üzerinde sadece parmağınızı kaydırarak aramalara cevap verebiliyor, müzik dinleyebiliyor, parçalar arasında geçiş yapabiliyor, sesi açıp kısabiliyorsunuz. Ayrıca üzerinde bir mikrofon da bulunan ürünün ses temizleme becerisi oldukça yüksek. Everclear ve Fullsound teknolojilerini kullanan Tapster hem görüşmelerde hem de müzik dinlerken yüksek ses kalitesi sunuyor. Her türlü kulağa uyum sağlayabilmesi için üç farklı kulak içi setiyle gelen Bluetooth kulaklık, görüşme ya da müzik dinlerken 7, bekleme modunda 150 saat pil ömrüne sahip.











MSI G Series GT725 - 9547VHP

ATI YENİDEN DİZÜSTÜNDE

Dizüstü sistemler artık masaüstü bilgisayarlarımızdan daha fazla satılıyor. İnsanlar mobil olmayı tercih ediyor ve alışveriş listelerini de buna göre oluşturuyorlar. Elbette tercih meselesi ama dizüstü sistemlerin bu yükselişi oyun zevkim adına beni o kadar da tatmin etmiyor. Sistem bileşenleri gittikçe güçleniyor, ekstra becerilerin sayısı artıyor ama bir türlü bana masaüstü bilgisayarımla yaşadığım keyfi verecek bir dizüstü bilgisayar bulamıyorum. Sonuçta bu ay da deli gibi oyun oynayabileceğim bir dizüstü bilgisayar aramaya devam ettim ve karşıma çıkan alternatiflerden biri de Organize Sanayi'ye ilk kez konuk olan MSI'ın G serisi oyun dizüstü bilgisayarlarından GT725'ti.

GT725'in kapağı kapalıyken tasarım gayet standart görünüyor. Genellikle sağ yan panelde yer alan Blu-Ray sürücü sol panele yerleştirilmiş. Hemen yanına da modem, ethernet ve iki USB bağlantı noktası yerleştirilmiş. Sağ paneldeyse bir adet USB, eSATA, 1394 ve ses bağlantı noktaları yer alıyor. Ayrıca kart okuyucular da bu panelde kendine yer bulmuş. VGA ve HDMI çıkışlarıysa ürünün arka panelinde güç bağlantısının yanında yer alıyor. Ancak dikkatimizi tüm bunlardan daha fazla çeken, kasanın dışına taşan pil oluyor. Boyuna bakıp uzun ömürlüdür herhalde diyoruz. Az sonra anlarız.

KAPUTUN ALTINDAKİLER

Kapağı kaldırdığınızda 17" kaliteli bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Klavyenin etrafında yer alan kırmızı şerit, ürünün etrafını da dolaşıyor. Klavyenin üstünde 1960'ların arabalarının ön panellerini hatırlatan kromajlı bir panel ve bu panel üzerine de dokunmatik kontrol tuşları yerleştirilmiş. Hot Rod arabaları andıran bir tema kullanılmaya çalışılmış. Bu haliyle oldukça sade görünse de benim göz zevkime pek de hitap ettiğini söyleyemem. Elbette çok beğenen de çıkacaktır ama mesele o değil.

Burada asıl ilgi çekilmesi gereken detay, genel görünüm değil dokunmatik tuşların becerileri. Panelin sol başında multimedya tuşlarına yer verilmiş. Sağ bölümündeyse ürünün 2 megapiksel kamerası, Bluetooth ve kablosuz bağlantısını açıp kapatmaya yarayan tuşları bulunuyor. Ayrıca istediğimiz görev ve programı atayabileceğimiz ekstra bir tuş daha var. Bu iki kontrol grubunun arasındaysa üstlerinde Eco ve Turbo ibareleri bulunan, kırmızı dairelerle süslenmiş, dolayısıyla dikkat çekme amacına ulaşan iki tuş yer alıyor. Eco tuşu farklı güç yönetimi ayarları arasında geçiş yapmamıza yardımcı oluyor. Kullanabileceğimiz modlar arasında oyun, sunum, film gibi seçenekler var. Yaptığımız işe göre bu ayarlarla oynayıp pil ömrünü mümkün olduğu kadar uzatabiliyoruz. Biz oyuncuların asıl ilgisini çekecek olan Turbo tuşuysa tasarrufu bir kenara bırakıp sistemi en yüksek performansa göre ayarlıyor ve hatta mümkün olan en üst sınıra kadar sistemi overclock ediyor.

ATI Mobility Radeon HD 4850 512MB DDR3 ekran kartı, 2x2GB DDR2 bellek, Intel PM45 çipset, Intel Core 2 Duo P9500 (2.53GHz) işlemci sistemin ana bileşenlerini oluşturuyor. Windows Vista Home Premium 32bit işletim sistemiyle gelen ürünün konfigürasyonu bir oyun sistemi için yeterli görünüyor ama tabii ki bir performans testinden geçmeli ki o da birazdan olacak. 17" ekran, Bluray sürücü, saydığımız bileşenler ve iri yarı piline rağmen GT725 ele oldukça hafif geliyor. Kasa çok hoşuma gitmese de oldukça dengeli ve sistemi kolaylıkla taşıyabildiğini hissediyorsunuz. Bu tok hissiyatın karşılığıysa 3.2kg. Bu sınıfta yer alan diğer dizüstü bilgisayarlarla karşılaştırılınca oldukça hafif.

TESTLERİN VAKTİ GELMİŞTİR

GT725'le biraz vakit geçirip birbirimize iyice alıştıktan sonra testleri döndürmenin vakti geldi haliyle. Az sonra kendisine yapacağım işkenceden dolayı kendimi kötü hissederken *GTA IV* DVD'lerini okumamakta direnince, başına gelecekleri hak ettiğini düşünmeye başladım. Oyunları kurup testleri döndürdükten sonra kendine gelebilmesi için biraz zaman vermem gerekti. En yüksek detay seviyelerinde ve 1680x1050 doğal çözünürlüğünde gerçekleştirdiğimiz testlerde, açıkçası beklediğim gibi sürünmedi sistem. Ayarları biraz düşürüp oyunları takılma, atlama olmadan rahatlıkla oynayabildim. Gayet keyifli bir deneyimdi diyebilirim. Yaşadığım tek sorun WASD tuşlarını kullanırken sürekli touchpad'i itekliyor olmamdı. Devre dışı bırakıp yoluma fareyle devam ettim. Klavyenin belli bölgeleri, numerik tuşlar eklenirken biraz sıkıştırılmış ama genel olarak kullanımı rahat.

Oyun oynarken ciddi anlamda rahatsız olduğum durumsa, ürün üzerindeki 4.1 ses sisteminin çok dalgalı bir performans grafiğine sahip olmasıydı. Sadece bu üründe değil benzer ses sistemleri kullanan hemen her dizüstünde beni rahatsız eden bir sorun bu. Yine de stereo sistemlerden çok çok daha iyi.

Unutmadan, GT725 ATI Mobility Radeon HD 4850 ekran kartını kullanan ilk dizüstü bilgisayar. Dünya çapında böyle bir ilke imza atmasının yanında, oyunlar için yeterli donanıma, yüksek görüntü kalitesine sahip 17" bir ekrana ve hoşuma gitmese de tematik bir tasarıma sahip. Bunların yanında oldukça da hafif. Doğruya doğru, benim fazlaca yüksek beklentilerimi tam manasıyla karşılayamıyor. Turbo overclock sistemi oyun performansını kayda değer bir şekilde artıramıyor. Ancak hem iş hem de oyun zevki için rahatlıkla kullanılabilecek ve kabul edilebilir bir fiyat etiketine sahip ürün, iyi bir tercih olarak karşımıza çıkıyor.



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat:3

Artılar: Oyun performansı iyi, hem sade hem yırtıcı bir çizgisi var

Eksiler: Genel olarak sıradan bir tasarıma sahip

Üretim: MSI www.msi.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr

Fiyatı: 1799$ + KDV



Team
Supreme U100 USB Disk
ŞEKERDEN USB DİSK YAPSALAR

Her türlü veri taşıma ve saklama çözümünden her ay uzun uzun bahsediyoruz. Teknoloji gelişiyor ve her gün yeni bir cihaz, yeni çözümlerle karşımıza çıkıyor. Ancak bazı alışkanlıklar zor değişiyor. Hele ki hâlâ işe yarıyorlarsa. USB disklere tam olarak ne zaman alıştığımızı belirlemek zor ama yıllardır durmadan kullandığımız ve daha uzun yıllar da kullanmaya devam edeceğimiz kesin.

Geçen ay DDR2 belleklerini inceleyerek tanıştığımız Team Group firmasının 8GB'lık USB diski Supreme U100, Organize Sanayi'nin konuğu oldu. İşlev olarak bir yenilik sunmasa da tasarımıyla hepimizin hoşuna giden U100, neden USB disk alışkanlıklarımızdan bir türlü vazgeçemediğimizi de hatırlatıp kaçtı Sanayi'den.

Supreme U100 leylak rengi (biz eflatun diye dircreatettik ama Serpil leylâk dedi, o dediyse öyledir), standart boyutlarda, kaplamasında kullanılan malzeme sayesinde oldukça hoş bir dokunuşa sahip, şeker görünümlü bir USB Disk. Kapağını kaybetmeye alıştığınız disklerden değil ayrıca. Kapağı açtığınızda kendisini ürüne bağlayan ayakları kanallar üstünde kaydırıp arka kısmına takabiliyorsunuz. Oldukça istikrarlı çalışan ürün, Windows Vista'nın Ready Boost'unu kullanırken su koyuvermeyen nadir USB diklerimden biri. Ürünün 8GB kapasitesi sizler için yeterli gelmezse 16 ve 32GB'lık modelleri de mevcut.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat:3
Artılar: Hoş görünüm, yüksek performans, döner kapak tasarımı
Eksiler: Yok
Üretim: Team Group Inc. www.teamgorup.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 31$ + KDV

Mozilla Firefox 3.5
YENİ İNTERNET TARAYICIMIZ SONUNDA HAZIR



Mozilla Firefox internet tarayıcısının 3.5 sürümü sonunda dağıtılmaya başlandı. 3.0 versiyonun çıkışından tam 1 yıl sonra karşımıza çıkan 3.5, 4 beta aşamasından geçti. Güvenlik becerileri artırılan yeni tarayıcı, ayrıca video ve ses desteğine de sahip. Tarayıcının en büyük artısıysa bugüne kadar yayınlanmış en hızlı Firefox sürümü olması. Dolayısıyla mevcut en hızlı internet tarayıcı dememiz yanlış olmaz. 3.5 sürümü çok taze olduğundan pek kurcalayamadık. Bir ay karıştırıp, gerçekten en hızlı mı, ne eklemişler, ne çıkartmışlar bakarız hep birlikte. Hayırlı olsun.

Western Digital My Passport For Mac 500GB
SONUNA MAC YAZMAYIN ŞUNLARIN YAHU

Günlük hayatımda pasaport denildiğinde artık aklıma direkt Westend Digital'in ürün serisinin geliyor olması pek hayra alamet değil sanırım. Oğlum pasaportunu aldın mı? *Anne pasaportum yok ki benim! Valla yok…*

500GB kapasiteye sahip konuğumuz, daha önce incelediğimiz My Passport serisi ürünlerin özelliklerini neredeyse birebir olarak taşıyor. Tasarım çizgisi değişmeyen ürünün dış gövdesi, alıştığımız parlak modellerin aksine mat bir malzemeyle kaplanmış. Üzerinde parmak izi kalmadığı gibi, darbelere karşı biraz daha güçlendiren ürün çok daha tok, sağlam geliyor elinize. Ambalajın üzerindeki "For Mac" ibaresi dışında farkları da bu kadar diyebiliriz.

Ne yani Mac için diye PC'de kullanamayacak mıyız bunu? Elbette kullanabilirsiniz sevgili oyungezerler. Tek yapmanız gereken yönetimsel araçlardan, disk yönetiminin yolunu bulmanız. Bir temiz formatladık mı aleti PC'mizde de kullanabiliriz. Yani "For Mac" ibaresinin bir formatlık canı var. Bu kötü bir durum mu? Elbette değil. Böylece ister PC'nizde isterseniz Mac'inizde değerlendirebileceğiniz bir harici diskiniz oluyor.

My Passport For Mac oldukça kaliteli, sağlam, düşük güç tüketimine sahip bir ürün. Tek bir USB bağlantısıyla hem güç ihtiyacını giderebiliyor hem de veri transferlerinin altında kalkabiliyor. 33 yıl garantiyle gelen ürünün tek kusuru varsa o da hafiften pahalı olması. 130$ barajında 500GB harici diskler piyasayı doldurmuşken My Passport for Mac'in 179.99$ fiyat etiketini, adında geçen Mac'e borçluyuz sanırım. Zira üstünde "Mac için" ibaresi gördüğümüz farklı firmaların ürünleri de üç aşağı beş yukarı aynı fiyat etiketlerine sahip. Ama My Passport for Mac'le birebir aynı fiyata satılan My Book Mac Edition 1TB daha çekici bir ürün mesela. Hem daha fazla depolama alanı, hem aynı fiyat, hem de Mac için. Şu Mac'leri yeryüzünden bir silseler aslında, çok daha kolay olacak. Nasıl bir markadır? Her şeyin daha azını yapıp daha pahalı olmayı yıllardır başarıyor Mac.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat:2
Artılar: Yüksek performans, düşük güç tüketimi
Eksiler: Mac'le gelen fiyat farkı
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 179.99$ + KDV









Tesla'ya Kriz Yardımı

KRİZ YEŞİL ARAÇLARI TEĞET GEÇİYOR

Dünyanın içinde bulunduğu ekonomik krizden fazlaca etkilenen firmalardan biri Tesla. Elektrikle çalışan araçlarını sık sık gördüğünüz (ilgi alanınızdaysa tabii) firma, geçtiğimiz yıl içinde aldığı siparişlerin iyice düşmesi sonucu ciddi bir mali krize girmişti. Amerikan hükümetinin enerjiden sorumlu kolu, Tesla'ya 465 milyon dolar kredi vermeyi uygun gördü. Belli ki Tesla'yı, General Motors ve Chrysler'den daha güvenilir buluyorlar. Firma bu krediyi yeni elektrikli ve hibrid araçların geliştirilmesinde ve üretilmesinde kullanacak.

Bu arada 465 milyon dolar da havadan gelmedi elbette. Advanced Technology Vehicle Manufacturing Program'a ayrılan 25 milyar dolarlık ödenekten karşılandı. 2007 yılında başlayan bu program, Amerika Birleşik Devletleri'nin dış petrole bağımlılığını azaltacak alternatif enerji kaynakları ve motorlu araçlar üzerine çalışmalar yapıyor.



Tunçmatik UPS Lite 650

HAFİF HAFİF GELDİLER HAFİF

Bu aralar elektrik sorunları yine tavan yaptı bizim muhitte. Her gece saat 3 sularında elektrik kesiliyor. Bazen 10 dakikada kavuşuyorum elektriğe, bazen altı saat karanlıkta kalıyorum. Sorun değil, gidip yatmak için bahane oluyor. Ama bilgisayarımın hali gidip gelen şebeke elektriği yüzünden duman oluyor. Bir UPS, daha doğrusu bir Tunçmatik şart eve.

Daha önce Tunçmatik ürünlerini incelemiş, oldukça da beğenmiştik. Tunçmatik uzun bir ardan sonra oldukça Lite bir modelle karşımıza çıkıyor. Gayet sade bir tasarıma sahip olan Lite 650'nin ön panelinde açma kapama düğmesi ve yeşil bir LED yer alıyor. Şebeke elektriğinden beslenirken sürekli olarak yanan LED, pil kullanımdayken yanıp sönerek bizi uyarıyor. Ürünün arka panelinde tek bir bağlantı noktası bulunuyor. Buraya bir uzatma bağlayıp bir iki cihaz takmanız elbette mümkün ama ürün adı gibi Lite olduğunda fazla yüklenmemekte fayda var. Test sistemini bağladığımda haliyle anında kapanan UPS Lite 650, düşük güç tüketimine sahip sistemler için daha uygun. Ürünün görüntüsü de bir hayli "kurumsal" zaten. Bir bilgisayar için (monitör dahil) 10-15 dakika arası olarak belirtilen destekleme süresi ofiste denediğim en tasarruflu sistemde 7-8 dakika kadardı. Denediğimiz sistemler elbette oyun makineleri olduğu için buradaki tasarruf kelimesine fazla takılmaya gerek yok. Bu süre verilerimizi kaydetmek, bilgisayarımızı düzgün bir şekilde kapatmak için fazlasıyla yeterli. Bu bir eksi değil kısaca. Düşük-yüksek voltaj gibi şebeke sorunlarına karşı sisteminizi güvence altına alması da bir diğer artısı.

Gelelim ürünün en güzel özelliğine. Fiyatı sadece 48$. Canavar bir oyun sisteminiz varsa kesinlikle size göre değil ama ofis işleriniz ya da sırf download için ayırdığınız bir sistem için oldukça ucuz ve kaliteli bir çözüm. Benim gibi elektrik kesildiğinde dizüstü bilgisayarınızda film seyredebilir, şarjı bittiğinde Lite 650'de şarj edebilir ve kullanmaya devam edebilirsiniz. Bir de bunların cepte taşınanını yapsalar süper olacak aslında. Neyse o da zamanla.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Düşük fiyat, güç koruması
Eksiler: Oyun sistemlerini kaldırmakta zorlanıyor
Üretim: Tunçmatik www.tuncmatik.com
Dağıtım: Arena www.arena.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 48$ + KDV










Dark Mini Type-C

MİNİ ANAKARTLAR, MİNİ KASALAR VE MİNİ BİLGİSAYARLAR

"Tasarruf", biz oyungezerlerin sözlüğüne girebilmiş bir kelime değil maalesef. Yeni nesil ekran kartı, işlemci ve diğer sistem bileşenlerinin üreticileri her ne kadar "düşük güç tüketimi" konusuna eğilse de, canavar bir oyun sisteminin elektrik ihtiyacı "tasarruf" kelimesinin her daim önüne geçiyor. Elbette bilgisayarlarımızı sadece oyun oynamak için kullanmıyoruz. Hatta çoğumuz farklı amaçlar için kullandığımız birden fazla sisteme sahibiz ve bu kullanım amacına göre sistemlerimiz gibi kasaları da farklılaşıyor.

Dark Mini, Mini-ITX bir sistem kasası. Bir dönem sıkça karşılaştığımız ancak kısa sürede ilgimizi yitirdiğimiz bu mini mini sistemler tekrar gündeme gelmeye başladı. Download için ayrı bilgisayar kullanıp salonda film izlemek için düzüstü bilgisayarı her seferinde kurup kaldırmak durumunda kalıyorsanız, bunun gibi bir ITX sistem sorununuzun çözümü olabilir. 200x300x165mm boyutlarındaki Dark Mini, adı gibi cidden ufacık bir kasa. 150W güç kaynağına sahip kasayı benzerlerinden ayıran özelliğiyse yeni nesil ekran kartlarını ve iri yarı işlemci soğutucularını kullanma imkânı sunuyor olması.

Kasanın içini açtığımızda güç kaynağının kasanın ön kısmına, ön panelin hemen arkasına yerleştirildiğini görüyoruz. Arka panelle güç kaynağı arasına anakartımızı monte ettiğimizde işlemci soğutucumuz için yaklaşık 100mm yüksekliğinde boş bir alanımız kalıyor. Ekran kartıysa ürünün sağ yan paneline paralel olacak şekilde yine bu panelin hemen arkasına monte ediliyor. Test için Organize Sanayi'ye gelen Radeon HD 4770'i bu bölüme rahatlıkla monte ettik, hatta güç kaynağının kablolarına dayanana kadar yaklaşık bir santim de ekstra alan kaldı. Yani bu kasayı kullanırken yeni nesil bir ekran kartı kullanma şansımız da var. Tabii siz ölçüp biçmeden alışveriş yapmayın yine de.



Dark Mini'de sabit disklerimiz için sadece tek bir yuva bulunuyor. 5,25" optik sürücümüz için de bir slot ayrılmış. Sabit diskimizi optik sürücünün hemen altında kalan kanatlara monte ediyoruz. Bu ikisinin hemen altında da güç kaynağı yer aldığından, kasayı kullandığınız ortam soğutma açısından oldukça önemli hale geliyor. Çünkü kasanın arkasında hava akımını sağlayacak tek bir fan bulunuyor.

Dark Mini'nin tasarımı oldukça sade aslında ama ön panelin altında boydan boya uzanan ızgaralar ve çift renkli ön kapak farklı, hoş bir görüntü yaratıyor. İnceleme için ofisimize gelen Dark Mini kırmızı ve siyah renklerdeydi ama ürünün farklı renk seçenekleri de var. Ben özellikle fildişi - siyah modelini sevdim.

Evinizde düşük elektrik tüketimine sahip, hem multimedya ihtiyaçlarınızı karşılayacak hem de şık görünecek bir bilgisayar istiyorsanız, kasanızı seçerken Dark Mini mutlaka göz atılması gereken bir alternatif. Güçlü onboard ekran kartlarına sahip ITX anakartlar ve Intel'in Atom'u etrafta dolaşırken insan "neden olmasın" diyor açıkçası. Shuttle PC furyası 2000'lerin başında gelip geçti sanıyorduk biz oysa.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Şık, hafif, minik

Eksiler: Yok

Üretim: Akortek www.akortek.com

Fiyatı: 85$



Zotac GeForce 9300-ITX WIFI

ZAMANLA BÜYÜYOR MU BU?

Başlığı okuyunca ne tür bir donanımdan bahsettiğimizi anlamamış olma ihtimaliniz yüksek. Hatta resimlere bir göz gezdirdikten sonra bile kesin bir kanıya varamamış olabilirsiniz. Aylardır Asus'un GENE serisi mini anakartlarına bakıp bakıp iç çekerken, bu ay aynı beceride olmasa bile daha da mini minnacık bir anakart geçti elime. Evet, bu bir anakart ve isteyebileceğiniz her şey var üzerinde.

Mini ATX bir ankarta ne kadar ihtiyacınız olacağı tartışılır. Piyasada iyi performanslı birçok mini PC dolaşıyor. Ancak bu tür bir ürüne daha önce rastlamayanlar sırf zevk için bir süre ellerine alıp bakmalı. 9300-ITX'i ilk kez kutusundan çıkarttığımda bir süre anlamsızca baktım cihaza. Ürünün ne olduğunu bilmeme rağmen, birbirinin içine girmiş fakat halen belli bir düzene, dizilişe sahip bileşenleri algılamam zaman aldı. Anakart demeye bin şahit modunda bakışmamız, Serpil'in "yaz artık bak dergi gecikecek" demesi üzerine sona erdi. Bu kadar ufak bir cihazdan beklemeyeceğiniz sayıda giriş çıkış noktası yüzünden inanılmaz kalabalık bir arka paneli olmasına karşın güç bağlantısı, LGA775 işlemci soketi ve PCI-E x16 ekran kartı yuvası gayet ferah bir şekilde yerlerini almışlar anakartın üstünde. "Adamlar yapmış" diyerek anti klişe timine kurban olmaktan başka bir seçeneğimiz kalmadı.

Bu minik canavarın arka paneline baktığınızda, yetenekleri hakkında biraz daha fazla bilgi sahibi oluyorsunuz. GeForce 9300 çipsete sahip ürün üzerinde VGA yanında DVI ve HDMI çıkışları da bulunuyor. Yani bir ekran kartınız yoksa bile onboard çözümden yaralanıp multimedya ihtiyacınızı fazlasıyla karşılayabiliyorsunuz. En yüksek detay seviyelerini görmeseniz bile kabul edilebilir bir oyun performansı da alabiliyorsunuz üründen. İri yarı anakartlarımızın yanında zayıf kalıyor belki ama gayet düzgün bir ses kartı da (Realtek) var Zotac'ın. 5.1, 6.1 sistemlerini bağlayabildiğiniz gibi arka panelde optik ses çıkışı da yer alıyor.



E HER ŞEY VAR?

Maksimum 8GB'a kadar destek veren 2 adet DDR2 bellek slotu, hem ürün üstündeki pasif soğutucuya hem de birbirine fazlaca yakın konumlandırıldığından, üstünde ağır soğutma aparatları bulunan belleklerle birlikte kullanmamız pek mümkün değil gibi görünüyor. Ancak LGA775 soketi etrafında iri yarı işlemci soğutucularımız için yeterli alan mevcut. Ufak tefek boyutlarına rağmen altı tanesi arka panelde yer alan 12 USB bağlantı noktasına da yer bulunmuş. Bunların dışında ethernet bağlantı noktası ve eSATA girişine de arka panelde yer verilmiş. eSATA dışında ürün üzerinde iki tane SATA girişi bulunuyor.

Unutmadan, ürünün kutusundan bir de WiFi kart çıkıyor. Bu kartı arka paneldeki ses girişlerinin hemen altına monte etmemiz gerekiyor. Boyuna bakıp küçümsediğimiz kart (antenin üçte biri kadar kendisi) işlevini hakkıyla yerine getirmeyi başarıyor.

Elbette böyle bir anakartı alıp koca kasanın içine takmayacağız. Küp şeklinde mini mini kasalara sıkıştırmamız için üretilen ürünün canavar anakartlardan eksik bir yanı olmaması hoş. Belki deli gibi oyun oynamak için kullanamayacaksınız, desteklenen bellek miktarının düşük olması ağır bir sunucu kurmanıza da imkân vermeyecek. Ancak evinizde hem şık görünen, hem az yer kaplayan bir dosya ve medya sunucusu olarak yer alması muhtemel. Çok abartmadan üstünde oyun oynayabilir ya da anakartın iki katı büyüklükte bir ekran kartı takarsınız. Bu haliyle de mini bir kasaya sığışacak olan kartınız, karda yürüyüp izini belli etmeyecek canavar bir oyun sistemine dönüşebilir. Küp kasa da ne ola? Buralarda bir yerde bir inceleme olacak, sizi oraya alalım.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Her türlü ihtiyaca cevap veriyor
Eksiler: Ses kartı daha iyi olabilirdi (zorladım valla eksi bulayım diye)
Üretim: Zotac www.zotac.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 185$ + KDV



Zyxel P-660HN & Zyxel NWD271N 300Mbps

AĞ BAĞDAŞTIRAN BEYAZ EŞYALAR

En sıkıcı donanımları sıralamaya kalksak, muhtemelen listenin üst sıralarını modemler ve kablosuz ağ bağdaştırıcıları dolduracaktır. Sürekli göz önünde olmasına rağmen, bağlantınız kopmadığı ya da yeninden başlatmak zorunda kalmadığınız sürece bu garibanlara kafanızı çevirip bakmak aklınıza bile gelmez. Işıklar yanıyor mu? Tamam o zaman.

Dial-up günlerinde durum farklıydı, modemler gündemimizin daha büyük bir bölümünü oluşturuyordu. O zamanlar harici modemlere yan gözle bakıyor, yok güzel değil bunlar diyorduk. Teknoloji gelişti, yurdumda internetin hızı arttı, modemler değişti. Sadece iki özellikleri değişmeden kaldı: İnternet bağlantımızı sağlamaları ve çirkin olmaları. Elimden bu kadar donanım geçerken bir tane bile "çok şık" diyebileceğim modem görmemiş olmam ilginç geliyor. Ya büyük tesadüfler sonucu bize denk gelmedi ya da gerçekten bir tane bile şık modem yapılmadı daha.

Uzun bir aradan sonra Organize Sanayi'ye tekrar konuk olan Zyxel, çok farklı olmayan ancak daha şık bir modemle çıktı karşıma. Özellikle gri ve siyah modemlerden sonra insanın gözüne oldukça garip geldiğini itiraf etmeliyim. Peki bu kadar mı? Evet, bu kadar. Gayet standart özelliklere ve standart bir tasarıma sahip 660HN. Serinin hedefi yüksek performans ve geniş kapsama alanı. Bu konuda da gayet tatmin edici bir performansa sahip olduğunu söyleyebilirim. Bağlantının kopması, zayıf sinyal ve benzeri problemler yaşamadan kullanabildiğim 660HN, 802.11n protokolünü kullanıyor. Geriye uyumlu ürün, 802.11b ve g protokollerini de destekliyor. Konuyla ilgili fazla bilgi sahibi olmayan kullanıcıları da üzmeyecek derece basit bir kuruluma sahip. Ailelerin özellikle uğraşmak isteyebileceği içerik filtreleme muhabbetlerine de yine minimum bilgi birikimiyle girebiliyorsunuz. Yine de dediğim gibi 660HN performansı iyi olan ancak oldukça standart bir modem. Peki neden bu kadar ilgimi çekti?

İşin sırrı aslında 660HN'le birlikte inceleme için gönderilen diğer bir ürün, NWD271N. Bu minik USB adaptörüyle kablosuz ağlara sorunsuz ve kurulumsuz olarak gayet basit bir şekilde bağlanabiliyorsunuz. Resimde de görebileceğiniz gibi tasarım son derece sade. Bağlantı durumunu bildiren LED dışında ürün üzerinde tek bir tuş bulunuyor. Bu tuşu kullanarak hiçbir teknik bilgiye ihtiyaç duymadan kullanmakta olduğunuz kablosuz ağı şifreleyebiliyorsunuz. "Tek tuş" tasarımların gittikçe artıyor olması genel kullanıcılar için oldukça iyi bir durum tabii ama benim gibi biraz daha fazla kontrol ve kurcalayacak daha fazla şey isteyenler için gereksiz bir kolaylık. Unutmadan, 660HN'e kablosuz bağlantıyı iptal etmek için de bir düğme eklendiğini belirteyim. Hem kablosuz bağlantıyı kullanmadığınız zamanlarda kapatarak ağ güvenliğinizi arttırıyorsunuz hem de ürünün ekstradan enerji tüketmesine engel oluyorsunuz. Çevre dostu, bizim dostumuz.

Çok daha düşük fiyatlara ADSL2+ bir modem de edinebilirsiniz şüphesiz. Uzun süre sorunsuz kullanma ihtimaliniz de oldukça yüksek. Ancak uzun süre güncellemek durumunda kalmayacağınız bir ürün alırken, kaliteli ve güvenilir bir markayı tercih etmeniz daha mantıklı olacaktır. "Ucuzu alacak kadar zengin değilim" atasözünü hatırlatıp kaçayım ben en iyisi.

İNCELEME Zyxel NWD271N
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Kolay kurulum, geniş kapsama alanı
Eksiler: Yok
Üretim: Zyxel www.zyxel.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 149$ + KDV

İNCELEME Zyxel P-660HN
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık, kurulumu ve kullanımı kolay
Eksiler: Yok
Üretim: Zyxel www.zyxel.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 42$ + KDV



Sony Bravia Z4500

NETLİK YENİDEN TANIMLANDI...

Sony Bravia dünyanın en yüksek görüntüleme hızına sahip Z4500 modeliyle kullanıcının beğenisine sunuluyor. Kullandığı Motionflow teknolojisiyle 200Hz gibi bir rakama ulaşan Z4500 her bir orijinal kare için ekstra 3 kare üreterek saniyede görüntülenen kare sayısını artırıyor. Ayrıca hareketli sahnelerde görüntü kalitesini yükseltirken, Full HD'nin netliğini bir adım ileriye taşıyor. Cep telefonları, kamera, fotoğraf makinesi, dizüstü bilgisayar, PlayStation3 gibi DLNA (Digital Living Network Alliance) sertifikalı tüm Sony ürünleriyle ağ üzerinden bağlantı kurabilen Z4500, arzu objelerimiz arasındaki yerini hızla alıyor.

COMPUTEX 2009 TAIPEI

İKİNCİ SANAYİ DEVRİMİ Mİ?

– MAHMUT SARAL, AYTUN ÇELEBİ

Aslında bu ay, oyun oynayıp film izlerken bir yandan da kendi kafanızı nasıl şişirebilirsiniz, komşuları nasıl isyan ettirirsiniz konulu bir dosya hazırlıyordum, küt diye araya Computex giriverdi. Computex de öyle küçük bir olay olmadığından bir türlü yerinden oynatamadık, böyle kuruldu kaldı bu sayfalara. Computex'in altını üstüne getiren, Merlin'in Kazanı ekibinden Mahmut Saral ve techno-labs.com'dan Aytun Çelebi, "gittik gördük, Organize Sanayi'ye yazarız biz bunu" deyip bize özel bir bakış attılar fuara. Teşekkür ediyorum kendilerine. -KAAN

TAYVAN'DA BİR YAZ GÜNÜ

Her bir ihtiyacımızı karşılamak için hazırlanan cihazlar, her geçen gün daha küçük boyutlarda, daha gelişmiş şekilde ve daha çok özellik eklenmiş olarak karşımıza çıkmaya devam ediyor. "Artık daha fazla gelişemez" dediklerimizi bile kendisi gibi başka bir teknoloji harikasıyla birleştirip yepyeni ve daha kullanışlı bir ürün olarak önümüze sürüyorlar. Baş döndürücü bu teknolojik evrimde, bir tüketicinin bilinçli kararlar verebilmesiyse hiç kolay değil. Bu noktada faydalanabileceğiniz yardımcılardan biri fuarlar. Tüm yeni teknoloji ve ürün türlerini bir arada görebildiğimiz bu organizasyonların tamamına katılmanız tabii ki imkânsız. Eh, bu durumda da biz devreye giriyoruz. Tabanlarımız şişene kadar gezdiğimiz bu tip fuarlarda dikkatimizi çeken ne varsa sizlerle paylaşıyoruz…

Computex (Taipei Uluslararası Bilgi Teknolojileri Fuarı) her yıl Tayvan'ın Taipei kentinde düzenleniyor. TAITRA tarafından hazırlanan bu önemli organizasyon, Tayvan hükümetince finanse ediliyor. Yeni bilgisayar teknolojilerine ait gösteri ve tanıtımların yapıldığı fuar, ilk kez 1981 yılında düzenlenmiş. Fuar alanı olaraksa 1986 yılından beri Tayvan Dünya Ticaret Merkezi kullanılıyor. Asya'nın en büyük bilgisayar teknolojileri fuarı olan Computex, ayrıca dünya sıralamasında da CeBIT'in ardından ikinci sırada yer alıyor. Intel, Nvidia, AMD, ATI ve diğer önemli firmalar, geliştirdikleri yeni teknolojiler ve sunmayı düşündükleri yeni hizmetleriyle her yıl Computex'te yer alıyor. Bilgisayar donanımlarının yanı sıra tüketici elektroniğine de önem verilen etkinlik, bu sayede daha geniş kitlelere hitap edebiliyor.

Bu yıl Computex fuarı, 2-6 Haziran tarihleri arasında, yine Tayvan Dünya Ticaret Merkezi'nde düzenlendi. Sektörün önde gelen firmaları, tanıttığı yeni teknolojilerle kullanıcıları şaşırtmayı bildi. Teknoloji çevrelerinin gösterdiği ilgi yine gayet iyiydi. Bu yıl fuara damgasını vuransa gün geçtikçe gelişen "daha ince ve daha portatif ürünler" furyasıydı.

ASUS UX30
SIRADIŞI BİR DİZÜSTÜ

Intel daha ince tasarım ürünleri amaçlayarak geliştirdiği CULV işlemcisiyle, üreticileri daha kullanışlı cihazlar geliştirmeye teşvik ediyor. Bu işlemci teknolojisini kullanarak yeni cihazlar hazırlayan Asus, 12.1", 13.1" ve 15.6" ekrana sahip modellerini görücüye çıkardı. Bunlar arasında UX30, orta seviye bir Core 2 Duo işlemcisi, 500GB sabit disk ve GeForce 105M ekran kartına sahip. Onu rakiplerinden ayıran en güzel özelliğiyse, benzerleri optik okuyucu taşımazken UX30'un Multi DVD yazıcısına sahip olması. Bu sayede kullanıcısına istediği her şeyi verebilecek kapasiteye sahip. 15.6" büyüklüğünde ekranı bulunan dizüstünün ağırlığı da benzerlerine nazaran oldukça iyi; sadece 1.6 kilo.


ASUS UX30



ASUS EEETOP PC ET2203T



ASUS NÜVIPHONE M20

ASUS EEETOP PC ET2203T
PC'LER KÜÇÜLÜYOR

Son yıllarda üreticiler arasındaki rekabet giderek artarken, kazançlı çıkan taraf tüketiciler oluyor. Portatif ve kullanışlı cihazlar, bu yılki fuarın en ilgi çeken ürünleri arasında yer alıyordu. Asus'un hazırladığı yeni EeeTop PC, masa üstünde kullanılabilir ufak ve hoş bir bilgisayar. Hesaplı bir ürün olması beklenen EeeTop PC'nin teknik özelliklerine baktığımızda, 21.5" büyüklüğünde Full HD çözünürlüğü destekleyen dokunmatik bir ekranı olduğunu görüyoruz. Cihazın en güzel yönüyse fazla yer kaplamıyor oluşu. Kasa ve monitör birleşik olarak tasarlandığı için masa üstünde bir monitörün kapladığı yerden fazlasını işgal etmiyor. Bu üründe çift çekirdekli Intel Atom işlemcisini kullanan Asus, Nvidia ION platformuyla ve GeForce 9400M ekran kartıyla da kullanıcılara hoş bir sistem sunuyor.

ASUS NÜVİPHONE M20
BİR TELEFONDAN ÇOK DAHA FAZLASI

Cep telefonlarının evrimi devam ediyor. Önce antenleri yok oldu, ardından renkli ekranlı ürünlerle karşılaştık. Video kamera özelliği ve internet tarayıcısı derken, artık dokunmatik ekrana sahip akıllı telefonlarla işlerimizi halledebiliyoruz. GPS'in önemli isimlerinden olan Garmin, Asus'la birlikte hazırladığı Nüviphone M20 sayesinde, GPS ve Windows Mobile işletim sistemini bir araya getiriyor. 2,8" boyutlarında dokunmatik bir ekrana sahip telefon, kablosuz ağ ve internet için HSDPA bağlantılarına sahip. 4 ya da 8GB hafıza özelliğiyle satışa sunulması planlanan Nüviphone, iPhone gibi akıllı telefonların *(iPhone ne zaman akıllı oldu yahu?-KA)* işlevlerine de sahip. Bununla birlikte haritaya göz gezdirebiliyor, gitmek istediğiniz noktaya en kısa yoldan nasıl ulaşabileceğiniz hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Güzel anlarınızı fotoğraflamak istiyorsanız, ürünün 3MP çözünürlükte bir kamerasının olduğunu da belirtelim.

ASUS SEAMLESS EXPERİENCE
BU GÖRÜNTÜ, KARŞISINDAKİNİ HİSSEDİYOR

Fuarın en ilgi çekici teknolojilerinden bir tanesi de Asus'un Seamless Experience isimli demo alanıydı. Microsoft'un Surface teknolojisine benzer bir uygulama olan Seamless Experience, yansıtılan görüntüleri bir Asus dizüstünün web kamerasıyla


ASUS SEAMLESS EXPERİENCE



DOSYA:COMPUTEX

işliyor ve birçok farklı bilgiye ulaşabilmemize imkân tanıyordu. Örneğin masaya bir cep telefonu koyduğunuzda, bağlantı kurarak dökümanları inceleyebiliyor, bir kahve fincanının ısısını bile ölçebiliyor. Halen geliştirilmekte olan ürün ne zaman piyasaya çıkar bilinmez, ancak hayatımızı değiştireceği kesin.

AVERMEDIA TWINSTAR – ARTIK YENİ TELEVİZYONLAR, BİLGİSAYARLARINIZ

Hem işte hem de evde, günümüzün büyük bir bölümünü bilgisayar başında geçiriyoruz. İşlerimizi halledebildiğimiz gibi, eğlenmek için de bilgisayarı kullandığımızdan televizyon izlemeye vakit ayıramaz olduk. Bir kuşak öncesinin en önemli eğlence aleti olan TV, artık pabucu dama atılmış bir cihaz ama bilgisayarla birlikte kullanıldığında durum değişiyor. Örneğin AverMedia'nın yeni geliştirdiği bir TV kartı sayesinde, dizüstü veya masaüstü bilgisayarınızda, oldukça yüksek görüntü kalitesinde dijital ve analog yayınları izleyebiliyorsunuz. Fuarda "Excellence" ödülünü de kazanan ürün, uzaktan kumanda ve dijital radyo gibi özelliklere de sahip. Son olarak belirtmeden geçmeyelim. TwinStar, Microsoft'un yeni işletim sistemi Windows 7'yle de uyumlu.

RAIDSONİC ICY BOX IB-MP309HW-B TÜM FİLMLERİNİZ BİR KUMANDANIN ARDINDA

Film tutkunlarının ilgisini çeken ICY BOX, sabit diske sahip bir medya oynatıcı. Direkt sabit diskten ya da ağdan HD film izleyebilmemize imkân veren ürün, CD seçme, cihaza takma ve ayarlama gibi aşamaları ortadan kaldırıyor. Bu ürünün dizüstü bilgisayarı TV'ye bağlamaktan farkı, birçok dizüstü PC'de bulunmayan HDMI çıkışı ve optik ses çıkışlarını kullanıyor olması. Ağ bağlantısıyla PC'den cihaza doğrudan dosya aktarabildiğiniz gibi, eklentilerle YouTube videolarına, Picasa fotoğraflarına ve online radyolara erişim sağlayabiliyorsunuz. Cihaz, MKV de dâhil olmak üzere yaygın kullanılan tüm video formatlarını destekliyor.

NVIDIA 3D VISION YENİ BİR DÜNYAYA ADIM ATMA VAKTİ

Sektörün önde gelen firmalarından Nvidia, hazırladığı grafik kartlarıyla kullanıcılarına yüksek kalitede görüntü teknolojileri sunabiliyor. Fakat bu seferki teknolojisi sayesinde, görüntü içerisinde yer alabilmemizi, yani her şeyi üç boyutlu görmemizi sağlıyor. Sinemalardaki bazı filmlerin üç boyutlu olarak izlenebildiğini veya satılan bazı DVD'lerin, yine yanlarında verilen basit bir gözlükle, 3B izlenebildiğini biliyoruz. Fakat bu uygulamalar sınırlı olduğu gibi, ayrıca göz sağlığımızı da olumsuz yönde etkileyebiliyor. Nvidia'nın 3D Vision adını verdiği teknolojisini kullanabilmemiz için, Nvidia ekran kartı ve ücretsiz yazılımını kullanmanız yeterli. Maalesef her monitörde çalışmayan bu özelliği sadece 120Hz destekleyen bir monitör ya da TV'niz varsa deneyebiliyorsunuz. Fuarda yapılan uygulamalarda birçok farklı oyun ve filmde, sistemin başarıyla çalıştığını gördük. Üstelik bu film ve oyunlarda 3B için hiçbir çalışma yapılmamıştı.

NVIDIA TEGRA – HER CEBE LAZIM

Birçok farklı alanda yenilikler hazırlayan Nvidia, cep telefonu alanında da kendisini gösterdi. Tegra adlı yeni teknolojiyi adlandırmak oldukça zor. İşlemci ve ekran kartını bir arada çalıştıran bir platform olarak özetleyebileceğimiz Tegra, mobil cihazlar için üretilmiş. Akıllı telefonlar, MP3 çalarlar ve taşınabilir navigasyon cihazlarında kullanılabilecek ürünün telefonlardaki hali oldukça hoştu. Donup kalmayan bir akıllı telefon sunumu yapan Nvidia, telefon





RAIDSONIC ICY BOX IB-MP309HW-B



AVERMEDIA TWINSTAR



NVIDIA TEGRA

NVIDIA 3DVISION



üzerinde Windows işletim sistemi çalıştırdığı gibi, HD video oynatıyor, bu videoları TV bağlantısıyla azami kalitede izlettirebiliyordu. Üstelik pilden de çalmayan cihaz 100 saat müzik dinletmek, 10 saat HD video izletmek gibi özel bir performansa sahip.

ACER ASPIRE REVO – ŞIK VE KULLANIŞLI

Intel'in Netbook'lardaki ağırlığına Nvidia'nın cevabı ION isimli platform oldu. Nvidia'nın platformu, Intel'e göre teknik olarak daha üstün. HD video seyretmek, oyun oynamak ve bunları gayet hızlı çalışan bir sistemde yapmak gibi önemli avantajları bulunuyor. ION ile hazırlanan PC'ler de oldukça küçük boyutlarda. Acer'ın Revo isimli modeli, bu sınıfta örnek olarak gösterebileceğimiz başarılı bir ürün. Üzerinde HDMI görüntü çıkışı, yeni nesil kablosuz ağ bağlantısı, 7.1 kanal ses çıkışı, 7 adet USB çıkışı ve kart okuyucu bulunduran cihaz, işlerini halletmek için az yer kaplayan bir PC arayanlar kadar, TV'ye bağlayarak Home Theatre sistem oluşturmak isteyen kullanıcılar için de ideal.

MSI N275GTX TWIN FROZR – YÜKSEK PERFORMANSTA OYUN DENEYİMİ

Ekran kartları, grafik tasarımcıları açısından önemli olsa da aslında hedef alınan kesim oyunculardır. Oyunlarda karşılaştığımız yüksek detaydaki grafikleri, PC'lerimizde stabil olarak çalıştırabilmek için güçlü bir ekran kartına ihtiyaç duyuyoruz. Gerçekleştirilen her fuarda grafik kartları, ilgi çeken ürünlerin başında gelir. MSI'ın yeni hazırladığı MSI N275GTX Twin Frozr, fuarda bayağı ilgi çekti. Bunun sebebi, GeForce GTX 275 işlemcisini alıp overclock yaparak hızlandırmaları oldu. Sessiz ve serin çalışabilmesi için de MSI, kendi tasarımı olan özel bir soğutucu kullanmış.

AIPTEK POCKETDV AHD-1 PRO BİR KAMERADAN BEKLEYECEĞİNİZ HER ŞEY

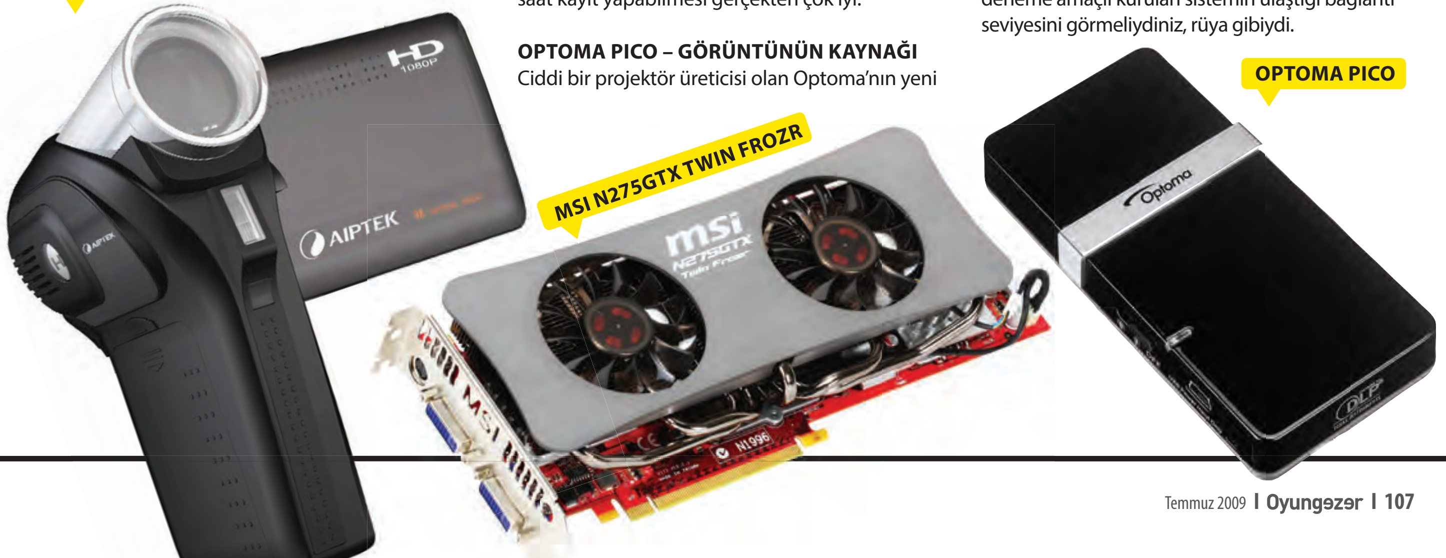
Ülkemizde de bir süredir faaliyet gösteren firmalardan Aiptek, geniş bir ürün yelpazesiyle fuarda yer aldı. Bu ürünler arasında en dikkat çekici cihazlar HD kameralar oldu. Çünkü uygun fiyatlarının yanı sıra oldukça da yetenekliydi Aiptek kameralar. PocketDV serisinin en kullanışlı ürünü diyebileceğimiz AHD-1 Pro, cebe sığacak boyutta olmasına karşın Full HD video (1920 x 1080 piksel) kaydedebiliyor. Optik görüntü sabitleyicisi, uygun fiyatlı birçok kamerada bulunmadığı halde Aiptek'te var. Aynı zamanda 8 megapiksel çözünürlükte saniyede 10 kare fotoğraf çekebilmesi de etkileyici. Cihazın bir diğer güzel özelliği de fotoğraf ve videoyu aynı anda çekebiliyor olması. 3" ekranından görüntüleri de izleyebildiğiniz ürün, bellek kartına kayıt yapıyor. 32GB'lık bir karta 8 saat kayıt yapabilmesi gerçekten çok iyi.

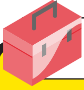
OPTOMA PICO – GÖRÜNTÜNÜN KAYNAĞI

Ciddi bir projektör üreticisi olan Optoma'nın yeni modeli cebe sığıyor ve cep telefonu, kamera, fotoğraf makinesi, PC gibi farklı cihazlara bağlanabiliyor. LED ve DLP teknolojilerini birleştirerek kaliteli bir görüntü sunmayı hedefleyen Pico, Apple ve Nokia telefonlar için hazır bağlantı kablosuna sahip. Diğer telefon ve cihazlarla ise USB üzerinden bağlantı kurabiliyor. 108 gram ağırlığındaki ürün, 60" büyüklüğe kadar görüntü yansıtabiliyor. Bu giriş seviyesi birçok projektörün dahi yapamadığı bir şey. 1000:1 kontrast oranı standart gözükse de, hafif karanlık bir odada etkileyici bir kalitede olduğunu gördük. Cihaz kendi pilleriyle 2 saate kadar şarj etmeden kullanılabiliyor.

WIMAX – İNTERNET YAYILIYOR

Fuarın en dikkat çekici teknolojilerinden biri de baz istasyonlarına benzer bir yayın istasyonundan kablosuz internet bağlantısı dağıtmayı sağlayan WiMax oldu. Microsoft ve Intel tarafından desteklenen teknoloji, Windows 7'yle de çalışabilecek. Zaten yeni dizüstü PC'lerde WiMax yongaları bulunuyor. Bir kez hazırlandığı takdirde tek verici üzerinden birkaç kilometrelik bir alanda ağ bağlantısı gerçekleştirilebiliyor. Böylece ADSL eziyetinden kurtulma şansı doğuyor. Ayrıca bu bağlantının daha yüksek hızları desteklemesi bekleniyor. Dünyada giderek yaygınlaşan bu sistem, birkaç sene içinde ülkemizde de kullanılacak. Fuarın gerçekleştiği Taipei'de deneme amaçlı kurulan sistemin ulaştığı bağlantı seviyesini görmeliydiniz, rüya gibiydi.




USTANIN TAVSİYESİ

NORTON İNTERNET EZİYETİ

BAŞIMIN BELASI YAZILIMLAR

Hepimiz vaktimizin büyük bir kısmını bilgisayar başında geçiriyoruz. Eminim ki siz de benim gibi belli yazılımlara sinir oluyor, hatta bunları adam yerine koyup azarlıyorsunuzdur. İnsanız hepimiz, bu gayet normal bir durum. Bu ay nelere sinir olduk ve nasıl çözdük bir bakalım.

Zaman zaman sinir olmadığınız, aksine fazlaca hoşunuza giden yazılımlar dahi su koyverebiliyor. Uzun zamandır kullandığım güvenlik ve antivirüs yazımlı ESET, geçtiğimiz gün su koyverenler arasına katıldı. Kullandıysanız bilirsiniz, ESET sistemi kasmaz, varlığını fark etmezsiniz bile. Sessiz sakin arada bir güncellemelerini yapar, "aaa evet güvendeyim" dersiniz kendi kendinize. Sisteminizde saçma sapan bir durum olduğundaysa hatırlamak için vakit harcamanız gerekir.

Bilgisayarımın başından iki dakika ayrılıp geri geldiğimde her şey bıraktığım gibi görünüyordu. Fakat incelemekte olduğum web sitesindeki bir linke tıkladığımda "sayfa görüntülenemiyor" mesajı çıkınca bir şeylerin değiştiğini anladım. Organize Sanayi'nin internet bağlantısı canavar gibi maşallah. Ancak sık sık kesilir, kopar, ağırlaşır. Alışık olduğumuz durumlar yani. Durum böyle olunca ben de web sitesini bir süre kurcalamadım, başka işlerle uğraşmaya devam ettim. Bu sefer dizüstü bilgisayarımda internet bağlantımın olmadığını fark ettim. Benzer bir şikayet karşı departmandan (Serpil yani) da gelince kurcalamaya başladım programları. ESET'in kişisel firewall'unu kapatınca internet bağlantım geri geldi. Çalışmaya devam ettim *(Bana niye söylemiyorsun ya, bak hâlâ internet diye ağlıyorum orada -Serp.)*. Bir süre sonra sıkılınca *Star Wars Galaxies*'i çalıştırdım. Oyuna girdiğimde pingim 9 bin küsur, saniye kare oranıysa sadece 1'di. Bu sefer ESET'i hepten kaldırdım sistemimden ve sorun çözüldü.

Birazcık araştırınca ESET'in yazılımını güncellediğini, ancak bizim kurulumlarımızın bu güncellemeyi otomatik yapmadığını, yeni sürümü eski lisans bilgilerimle tekrar kurmam gerektiğini öğrendim. Böyle bir sorununuz varsa ESET'inizi kaldırın, www.eset.com adresinden yeni sürümü indirip kurun ve aktif hale getirin. Geçmiş olsun.

GİT BAŞIMDAN NORTON

Bu anlattığım, sevdiğimiz bir yazılımla başımızdan geçen kısa bir maceraydı. Şimdi gelelim sevmediğimiz yazılıma ve nasıl kurtulacağımıza. Sevmediğimiz yazılım "Norton". İnternet güvenliği, sistem sağlığı, antivirüs yazılımı ve daha pek çok hizmeti veren Norton yazılımlarını sevmememizin iki temel sebebi var. Birincisi, her vaadinin altından hakkıyla kalkıyor olsa bile Norton'un yazılımları, sistemi haddinden biraz fazla kasıyor ve aşırı güvenli hale getiriyor. İkincisiyse, satın aldığınız hemen her sistemden çıkmasına rağmen Norton'u sistemden asla tam manasıyla kaldıramıyorsunuz.

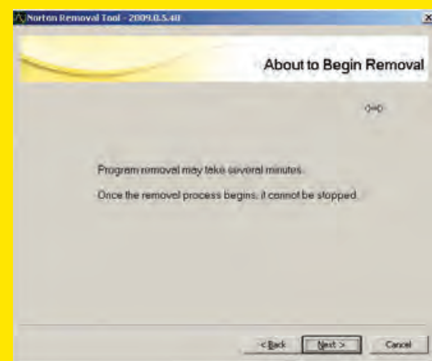
Teknik servis ve daha sonra donanım goyunu olarak çalıştığım yıllar boyunca, yeni bir sistemin internete bir türlü bağlanamadığını duyduğumda verdiğim ilk tepki "Norton var mı?" olmuştur. Muhtemelen böyle de devam edecektir. Fakat Norton'u sisteminizden tam manasıyla kaldırmanın bir eziyet olduğu yıllar ne mutlu ki gerilerde kaldı. Programı kaldırsanız bile servislerinin çalışmaya devam ettiği, internetimizi kestiği, bilgisayarın performansının canına okuduğu günleri hatırlayınca, bu yeni hali melek gibi.

Yeni bir bilgisayar aldınız. Norton kurulu geldi. Derken deneme süresi sona erdi ve sisteminizden kaldırmak istiyorsunuz. Fakat standart "uninstall" yöntemleri derdinize çare olamıyor. Öncelikle http://tinyurl.com/m8chvc adresine doğru yola çıkıyorsunuz. Korkmayın, Symantec'in kendi sitesi burası. Açılan sayfanın alt kısmından sahip olduğunuz Norton yazılımına tıkladığınızda, "Norton Removal Tool" adlı yazılımı indirebileceğiniz sayfaya yönlendiriliyorsunuz. 2.8MB boyutundaki yazılımı indirip Norton yazılımlarını kaldırmaya başlayabilirsiniz. Ekrandaki komutları takip edin.

Symantec kendi yazılımının nasıl bir karın ağrısı haline geldiğinin farkında. Bir yazılımı kaldırmak için başka bir yazılım hazırlamak zorunda kalmış olmalarından belli durum zaten. Norton Removal Tool'la işiniz bittiğinde sisteminizi yeniden başlatın. *Programlar* klasörü altında kalan Symantec ve Norton'la ilgili klasörleri silin. *Görev Yöneticisi*'ni çalıştırıp *Hizmetler* sekmesini bir kontrol edin. *Başlat* satırına msconfig yazılıp bu yazılımların halen sistem açılışında olup olmadığını da gözden geçirin. Geçmiş olsun, bir ihtimal Norton'dan kurtuldunuz.









PAZAR YERİ



STOKLARDA YAZ REHAVETİ – OLGAY ERTEZ

Geçtiğimiz ay gelen, bilişim sektöründeki vergi indiriminin 30 Eylül'e kadar uzatılması kararı tüketicinin yüzünü güldürdü. Diğer yandan dolar kurundaki hafif yükseliş, fiyatların dolar bazlı olarak dengelenmesini sağladı. Ancak okulların kapanmasıyla birlikte velilerin karne hediyesi olarak çocuklarına bilgisayar almayı tercih etmeleri, talepte yoğunluk yaratarak belli ürünlerde stok sıkıntısını gündeme getirdi.

Gelelim bu verilerin bizi ilgilendiren tarafına. Vergi indirimi eylül sonuna kadar uzatıldığı için sistemini yenilemeyi ya da güncellemeyi düşünen kullanıcılarımızın bol bol vakti olacak. Stok konusu ise önemli, zira eğer istediğiniz parçaları bu aralar bulamıyorsanız sonbahara kadar beklemeniz gerekebilir. Dağıtıcıların yaz döneminin sakin geçeceğini öngörüp, stokları iyice eriyene kadar sipariş vermemeleri muhtemel. Temmuz ve ağustos ayları yeni sistem kurmak için geç kalınmış zamanlar. Aklınızda bulunsun, yazın başında ya da sonbaharda sistem toplamak en mantıklısı. Diğer yandan üreticiler cephesi de sakin gözüküyor.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom 9650 QuadCore			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(m) 126$	(f) 128$	(o) 142$	(m) 176$	(e) 189$	(f) 195$	(j) $1179		
Anakart	Gigabyte GA-MA790X-UD4			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(f) 122$	(j) 124$	(e) 131$	(f) 150$	(e) 155$	(a) 159$	(m) $415	-	(o) $435
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	(o) 40$	(f) 42$	(h) 45$	(e) 89$	(f) 92$	(h) 98$	(m) $325	(f) $349	(h) $379
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4830 512MB GDDR3			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Zotac GTX 295		
	(m) 105$	(f) 106$	(e) 113$	(m) 245$	(f) 259$	(e) 274$	(m) 555$	(f) 579$	(l) 589$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(e) 60$	(f) 61$	(m) 63$	(j) 81$	(l) 84$	(f) 85$	(j) $306	(m) 312$	(f) 314
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(e) 21$	(o) 22$	(f) 25$	(e) 21$	(o) 22$	(f) 25$	(m) 219		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt		
	(e) 59$	-	(b) 65$	(e) 90$	(l) 108$	(f) 109$	(m) 229	(f) 239	(b) 249
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(c) 63$	-	(e) 68$	(g) 109$	(m) 116$	(l) 120$	(m) 239$	(o) 273$	(l) 278$
Toplam Fiyat	Min 596$			Min 961$			Min 3467$		
	Max 652$			Max 1065$			Max 3642$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 74$	(e) 29$	(o) 30$	(b) 102$	(a) 115$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(h) 149$	(c) 155$	(b) 499$	(c) 512$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(f) 23$	(e) 24$	(f) 20$	(m) 22$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 76$		(e) 97$	(c) 102$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(b) 147$		(o) 174$		(e) 169$	(m) 183$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T240HD	
	(f) 133$	(o) 139$	(m) 199$	(e) 202$	(j) 272$	(c) 294$	(f) 469$	(e) 489$



TAMİR ATÖLYESİ

Yeni atölyemize hoş geldiniz arkadaşlar. Biz de kolileri yeni yerleştiriyorduk. Tapir ne yapıyorsun orada? Ne demek "sen kendi işine bak"? O kutunun içinde kırılacaklar var bir kere, bırak hemen bırak… Yeter ama sabahtan beri daracık yerde abuk subuk hareketler yapıp asabımı bozuyorsun valla SLI bağlarım, cayır cayır yanarsın *(Ne Tapir'i Olgay'ım dışarıda o, giremedi ofise daha çok şükür, vurdum asma kilidi kapıya uğraşsın dursun-KA)*. Efendim gördüğünüz gibi ikinci katımızı atölye yapıp çatıyı da depo olarak düzenledik. Daha ferah, daha havadar… Artık yeni yerimize yerleştiğimize göre çaya da bekleriz…

ÖSS SONRASI YAPILACAK İŞLER

Selam Olgay Abi,

Bugün ÖSS'den kurtuldum ve iki sene aradan sonra oyunlara dönüş yapmaya karar verdim. Tabii eski bilgisayarımın kudreti güncel oyunları çalıştırmaya yetmeyeceği için yeni bir bilgisayar almam gerekti. Elimde 1300TL kadar birikmiş param var. Almayı düşündüğüm sistemse Intel Core 2 Duo E8400 işlemcili, Asus P5Q SE anakartlı, Kingston HyperX 4GB 1066MHz bellekli, Sapphire Radeon HD 4890 ekran kartlı ve Samsung 500GB SATA diskli…

Ancak bu sisteme kasa ve monitör de lazım ama bütçe izin vermiyor. Sorum şu, ben nereden kısayım da güç kaynağı ve kasanın parası çıksın? ATI Radeon HD 4890 yerine 4850 alsam diyorum? Aralarında performans bakımından çok fark var mı? Ya da sen ne önerirsin? Monitör parasını toplayana kadar da eski CRT monitörle idare edeceğim artık. Şimdiden teşekkürler, kolay gelsin.

Mehmet HÜZMELİ

Cevap: Merhabalar Mehmet,

İşe elindeki paran dolar kurunda 830$, vergileri de düşünce 770$ gibi bir rakam ediyor. Şimdi bu paraya ya Pazar Yeri'ndeki *ekonomik sistem*i alıp bir de güzel 19 inch monitör sahibi olabilirsin ya da monitörden vazgeçip *ideal* ile *ekonomik* arası (ama daha çok *ekonomik sistem*deki bileşenlerle) bir sistem kurabilirsin. Seçim senin.

Eğer ikinci seçeneğe yönelip de tüm paranı yatırırsan aklındaki sistem oldukça uygun gözüküyor. Ancak bellekleri 4GB alıp da en az 70$ vermek yerine, *ekonomik sistem*deki 2GB kiti alıp 40$ vermek çok daha mantıklı olacaktır. Performans konusunda sorun olacağını zannetmiyorum ama ilerde olursa bile az bir maliyete bellek güncellemesi yapabilirsin. Performans olarak Radeon HD 4890 ile HD 4850 arasında oldukça fark var tabii ki ama bütçen şu haliyle zorunlu olarak HD4850'yi işaret ediyor. Ama bir şekil denkleştirirsen HD4870'i de tercih edebilirsin. Bu arada güç kaynağın sağlam bir şey olmalı, HD 4850 alırsan *ekonomik*, HD 4870 alırsan da *ideal* sistemde önerilen ya da en az onun ayarında bir şey almanı öneririm. Tabii kasayı da unutmamak lazım *(geçen ay incelediğim Akasa Infiniti güzel, hem üstündeki High Power güç kaynağı senin işin görür fazlasıyla-KA)*. Şimdiden hayırlı olsun, iyi oyunlar.

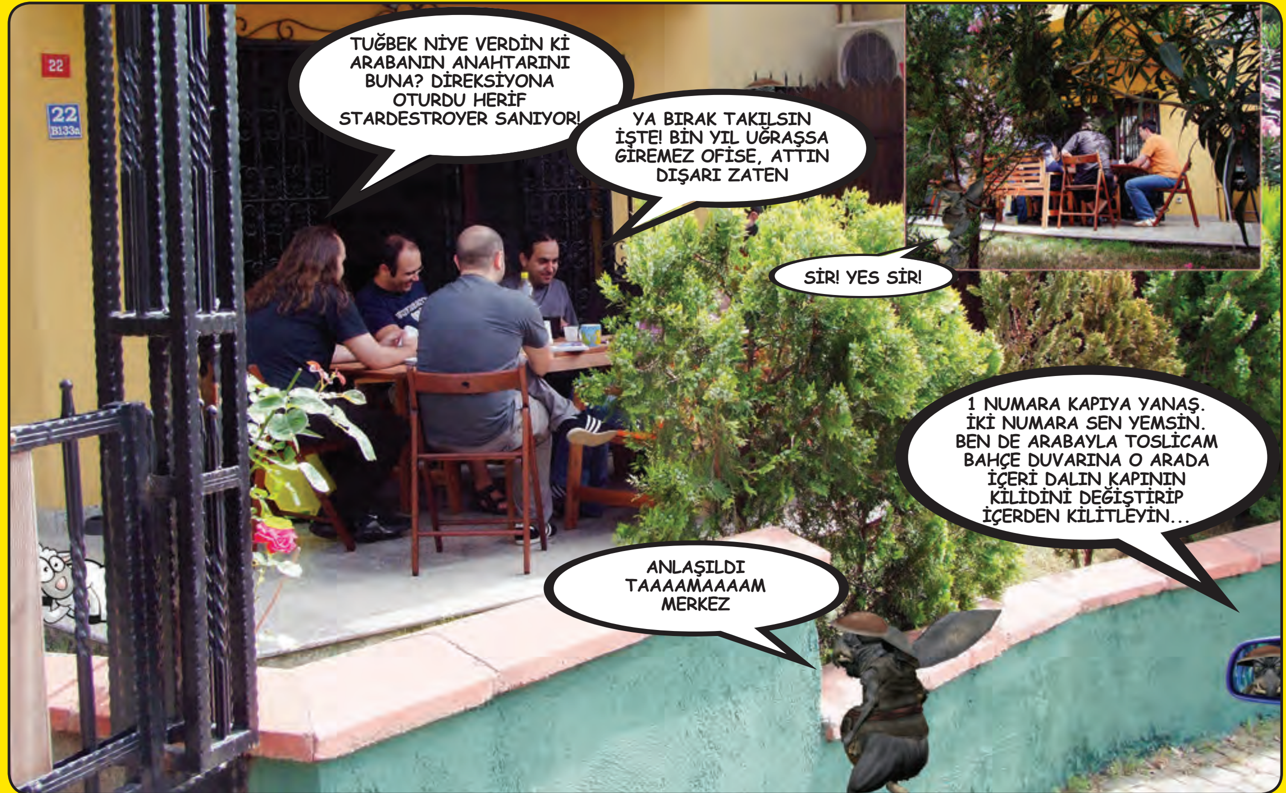
BİR ÖSS KURBANI DAHA

Selam Kaan ve Olgay Abi,

ÖSS kâbusunun sona ermesiyle ben de tekrar bilgisayar oyunlarına geri dönmeye karar verdim. Ancak sistemimi kurduğumdan bu yana yaklaşık dört sene geçtiği için bazı yenilemeler yapmak istiyorum. Öncelikle bütçem yaklaşık 600TL ve sadece ekran kartı ve yeni bir monitör almayı planlıyorum.

Monitör için Mayıs sayısındaki dosya konusuna baktım ve Samsung S2233SN modeli ile BENQ T2200HD modeli arasında kaldım. Sizce hangisini almam daha iyi olur? Ekran kartına gelince, kalan parayla (Gigabyte GA-8IPE1000MK anakarta uygun) nasıl bir model alabilirim? Yazın büyük ihtimalle WoW'a geri döneceğim. WoW dışında da yüksek sistem

Tapir Usta: OPERATION OFİS ASSAULT!



gereksinimi gerektiren oyunlardan oynayacağımı sanmıyorum. O yüzden WoW'da en iyi çözünürlükle oynamak için ortalama bir şey yeter sanırım. Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.
Alkın İNAN

C Merhabalar Alkın,
Elindeki anakarta bakarak yeni ekran kartı için detaylı bir araştırma yaptım. Sonucunda görülüyor ki anakartını da, işlemcini de, hatta belleklerini de toptan değiştirmeden ekran kartı güncellemesi yapabilmemiz imkânsız. Çünkü piyasadaki ekran kartları neredeyse iki yıldır sadece PCI-E portuna uygun üretiliyor. Hal böyle olunca piyasadaki yeni kartların hiçbiri AGP portunu desteklemiyor. Peki elimizdeki anakartta (Gigabyte GA-8IPE1000MK) ekran kartı için AGP mi, yoksa PCI-E portunu mu kullanıma ayrılmış? Ne yazık ki AGP ve bu durumda yeni PCI-E ekran kartlarının hiçbiri tercih listemizde yer alamıyor.

Anakartı değiştirmeden AGP portuna uygun bir ekran kartı alsak? Öyle bir durumda tek bir tercihimiz var, o da Sapphire Radeon HD 3850 (AGP versiyonu) GDDR3 512 MB / 256bit. İki sene önce piyasaya sürülmüş bir kart ve fiyatı şu an 118-140$ arasında. Eski bir kart olmasına rağmen maalesef daha yeni alternatifimiz yok.

Peki anakartı değiştirsek ve yeni, son teknoloji bir PCI-E ekran kartı alsak? Ama işlemcin soket 478 Intel. Yani hem işlemcine uygun, hem de PCI-E slotu olan en yeni (Intel 915P yongalı) anakart bile beş senelik. Piyasada bulur musun, o bile şüpheli. Sözün özü elindeki sistem güncellenemeyecek kadar eski. Şu durumda iki seçeneğin var.
1. Sapphire Radeon HD 3850'nin AGP versiyonunu bulup almak...
2. Bu ekran kartını bulamazsan da bekleyip, paran biraz daha biriktikten sonra tüm sistemi komple değiştirmek.
Sırf elindeki parçaları uydurmak için de anakart, işlemci ya da bellek almanı, eski teknolojilere para vermeni pek tavsiye etmiyorum. Ben olsam tavsiye ettiğim ekran kartını bulsam dahi, iki senelik bir ekran kartına para vermektense beklerdim ama seçim senin (Not: Aldığımız bilgilere göre okurumuz 2. seçeneği tercih ederek yeni bir sistem kurmaya karar vermiştir. Hayırlı olsun diyoruz tekrardan).

Monitör konusu karmaşık. BenQ T2200HD modeli piyasada kalmadığı için başka alternatiflere bakmakta fayda var. Mesela bana sorarsan Samsung 2233BW daha iyi olur ama boş zamanlarında (WoW oynamak kadar olmasa da) film ve dizi de izlemeyi düşünüyorsan S2233SN daha avantajlı gibi gözüküyor (bkz. Oyungezer 2009 Mayıs sayfa 99-100). Sadece oyun oynamayı düşünüyorsan o zaman tabii ki 2233BW. DVI çıkışı önemli bir özellik tabii ki, olmazsa olmaz değil ancak artık gerekli.

Haydi sınavın geçmiş olsun, yeni bilgisayarın da hayırlı olsun…

Merhabalar Olgay Abi,
S Geçenlerde bir dizüstü bilgisayar aldım, Asus X61 (SL240DV). Teknik olarak Core 2 Duo 2.4GHz, 3GB DDR2 800 MHz belleğe ve ATI Radeon 4570 (512 MB) ekran kartına sahip. İşletim sistemi olarak da Vista Premium kullanıyorum. Bu sistem SAP 2000, Autocad, Xsteel gibi programlar iyi çalıştırır mı, performansta sorun yaşar mıyım? Ayrıca son iki yılda çıkmış ve yıl içinde çıkacak oyunları rahat oynayabilir miyim? Son soru, yaklaşık üç haftadır Windows Vista kullanıyorum, sizce Vista'dan XP'ye geçsem mi? Geçersem sorun yaşar mıyım?
Şimdiden teşekkürler.
Anıl HELVACIOĞLU

C Merhabalar Anıl,
Elindeki canavar gibi bir bilgisayar, güle güle kullan. AutoCAD, Xsteel, SAP 2000 çalıştırır tabii, neden çalıştırmasın ama dikkat et Vista uyumlu sürümleri olsun. Mesela SAP2000 v14, AutoCAD 2008-2009 ya da 2010 olsun ki Vista'da çalışsın. Zira AutoCAD 2007 Vista'da çalışmıyor. Bu sistemde emin ol ki performans konusunda zerre sorun yaşamazsın. Eğer olur da elindeki program sürümleri Vista'yla uyumsuzluk çıkarır da çalışmazsa bu durumda XP'ye geçmen çok daha mantıklı. Netten de baktım Asus'un sitesinde dizüstü bilgisayarın için XP sürücüleri de mevcutmuş. Bu sürücüleri indirip yedekledikten sonra hemen geçebilirsin. Ama bir sorun yoksa da kalsın, durduk yere dokunma (Not: İşletim sistemi yüzünden performansta çok büyük fark olmayacaktır).

Oyun konusundaysa sistemine aşırı güvenme derim. Elindeki ortalama bir dizüstü, oyun performansı da ortalama bir dizüstü kadar olacaktır. Kullandığın ürünü birebir incelemedim olsam da oyunlar ve dizüstü bilgisayarlar konusundaki tecrübelerim güncel ama giriş seviyesi bir masaüstü bilgisayarın performansına eşdeğermiş gibi performans beklemeni, çok da sistemini zorlamamanı söylüyor. Yeni oyunlarda düşük detayda akıcı, orta detayda hafif kassa da oynanabilen, yüksek detaylarda ise sorunlu gibi bir grafik elde etmen doğal. Hatta bazı oyunları hiç açmama olasılığı bile var. Ama yine de pek çok oyunu makul ayarlarda sorunsuz oynayacağını garanti edebilirim.

Haydi kolay gelsin, güle güle kullan bakalım.

Göz açıp kapayıncaya kadar koca bir ayın daha sonuna geldik. Yeni ofisin huzurlu atmosferi, yazın parlak güneşi derken biz buralarda derdi tasayı unuttuk tabii. Ama siz her türlü derdinizi, sıkıntınızı, en sevdiğiniz donanım anılarınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Çatı katındaki tamirhanemizle 7/24 hizmetinizdeyiz. Şimdi izin verirseniz Tapir Usta'dan geçen günkü tavlanın rövanşını almam gerekiyor *(Tapir'le yakınlaştığını her cümlenin sonuna eklediğin ve benim tek tek silmek zorunda kaldığım üç noktalardan anlamam gerekirdi, vay çakal Tapir, içerden çökertmeye uğraşıyor demek kaleyi-KA)*. Gelecek ay görüşmek üzere.
- Olgay ERTEZ

SANAYİ DEVRİMİ

İcat edecek ne kaldı diyoruz ama bu devrimi durduramıyoruz. Durmuyorlar, yeni bir şeyler yapıyorlar, yaptıkça kafaları falan karışıyor böyle, bir garip iş işte.

USB Boxer



Günün tüm stresini atmak için birebir. USB'den bağlayın boksörünüzü, klavyeden yön tuşlarını kullanarak çakın torbaya iki tane. Neye yararı varsa artık.

USB CD Destroyer



CD'lerinizi nasıl imha edeceğinizi bilemiyor musunuz? CD'leri kırıp atmak aklınıza gelmiyor mu? Takın Destroyer'a, olmadık şekiller çizsin CD'nize, okunmaz hale getirsin.

Human Skull USB Hub



Kafanızı fazla dağıtmak istemiyorsanız hazır dağıtılmış bir tane alın, USB Hub olarak kullanın. Psikolojiniz iyice mi bozuldu? Benim bozulmaya başladı valla, bu ne be?

Desktop Coffee Maker

Sanayinin hızı aklımı başımdan almaya devam ediyor. Her yeni üründen sonra kendime gelmem zaman alıyor. Kahve almak için mutfağını yolunu bulamayanlara masaüstü kahve makinesi, hem de iki fincan birden yapıyor.



SAVAŞAN OYUNLAR, OYNANAN SAVAŞLAR

K. MEHMET KENTEL

GERÇEKLE SANAL BİRBİRİNE GİRİYOR, SAVAŞ HER YERİMİZE BULAŞIYOR

Irak Savaşı hakkında bir ödeviniz vardı ya da belki bu konuda bir kitap yazıyordunuz, bitirdiniz ya da belki ara verdiniz. Kapattınız word dökümanını. Televizyonu açtınız. Karşınıza *Thin Red Line* çıktı, *Apocalypse Now* ya da belki *Jarhead*. Biraz baktınız, sıkıldınız ya da zaten daha önce izlemiştiniz, kitap okumaya karar verdiniz. Öncesinde bir müzik koydunuz, Dire Straits'in *Brothers in Arms*'ı, Cohen'in *Partisan*'ı... *Silahlara Veda* geldi elinize, belki *Har*, belki de kendi kitabınızı ona karşı yazmakta olduğunuz akademik bir eser.

Vazgeçtiniz, en iyisi bilgisayar. Bir oyun açtınız, az önce hakkında yazdığınız, izlediğiniz, dinlediğiniz, okuduğunuz insanlardan birini canlandırıp, başka insanları öldürmeye başladınız. Savaşın nesnelliği, oyunun öznelliğine karıştı. Savaşta ölen insanlar, istatistiki bilgi olmaktan çıktı, gündelik anların ve belki de hazların parçası haline geldi. Katliamların yapıldığını bildiğiniz mahalleler save noktaları, tecavüzlerin yaşandığını bildiğiniz evler ideal sniper kampları oldu.

İşte bu yazı, o noktalar, o kamplar, savaşlar, katliamlar, tecavüzler ve oynayanları hakkında. Bu yazı, sizin ve bizim hakkımızda. Oynamaya hazır mısınız?



OYUN DÜNYASININ EN UZUN ALTI GÜNÜ
SIX DAYS IN FALLUJAH

2009'un 14 Nisan günü, oyun dünyasının devlerinden Konami, dağıtımcılığını üstlendiği yeni bir aksiyon oyununun basın duyurusunu yaptı. *Close Combat* serisinden tanıdığımız Atomic Games tarafından yapımına başlanan bu yeni oyun, sıradan bir aksiyondan çok daha fazlasını ifade etmeye adaydı. Çünkü adı *Six Days In Fallujah*'tı ve ABD'nin Irak işgalinin en kanlı bölümünü, yani 2004'teki Felluce Operasyonu'nu konu alıyordu. Bugüne dek yüzlerce savaş oyunu üretmiş olan sektör "niyeyse" bu defa irkilmişti. *Six Days* daha önce hiçbir oyunun, herhangi bir *GTA*'nın bile, maruz kalmadığı ölçüde tartışmayla baş etmek zorunda kaldı, üstelik henüz ortada bir oyun bile yoktu. Resmi duyurunun üzerinden bir ay geçmeden Konami oyunun dağıtımcılığından çekildiğini açıkladı. Peki tam olarak ne olmuştu? *Six Days In Fallujah* oyun dünyası adına ne ifade ediyor? Ne bu kıyamet?

Felluce'deki çatışmaların en yoğun yaşandığı Kasım-Aralık 2004'ten henüz birkaç ay sonra, Destineer *Six Days in Fallujah* isminin "oyun" haklarını aldı. Daha sonra Destineer tarafından satın alınan Atomic Games, bu senenin 14 Nisan'ında oyunu duyurdu. Dağıtımcı Konami'ydi, CIA bağlantılı finansman kaynakları olduğu söylenen Destineer'in adı hiçbir yerde geçmiyordu. Oyunu temsilen en çok konuşan kişi, Destineer'in kurucusu, şimdilerde Atomic'in başkanı Peter Tamte'ydi. Şöyle diyordu Tamte:

"Felluce'de çarpışan askerlerden bir kısmı, döndükten sonra bize gelip kendi hikâyelerini anlatmamızı istedi. Hikâyelerini, günümüzün en göz önünde olan -ve kendilerinin de en çok kullandığı- medya aracında, oyunlarda anlatmamızı istiyorlardı. "Six Days in Fallujah" ABD'nin ve müttefiklerinin Irak'ı işgal etmesinin haklılığı ya da haksızlığı üzerine bir oyun değil. Bu oyun tarihte görülen en büyük şehir çatışmalarından birini yaşayan insanların gerçek hikâyesini deneyimlemek üzere tüm dünyaya sunulan bir fırsat."

Konami içinse oyunun olayı hiç de "gerçek insanların gerçek öyküsü" değildi, yayıncılığını üstlendikleri oyun altı üstü bir *Call of Duty*, bir *Brothers in Arms* rakibiydi. Konami'nin pazarlama bölümü başkan yardımcısı Anthony Crouts için "bu sadece bir oyun"du:

"Biz savaş yanlısı değiliz. Biz insanları rahatsız etmeye çalışmıyoruz. Sadece yoğun bir eğlence deneyimi sunmak istiyoruz. Eninde sonunda, bu sadece bir oyun."

Ama mesele, bunun "sadece bir oyun" olmadığını düşünen oldukça fazla sayıda insan olmasıydı. Amerika'daki muhafazakâr kesimden, özellikle Fox gibi cumhuriyetçi yayın organlarından, oyuna yönelik çok şiddetli tepkiler geldi. "Henüz çok tazeydi" Felluce çatışmaları, "hâlâ devam etmekte olan" bir savaşı konu alıyordu, henüz "küllenmemişti".

Oyunla ilgili sağcıların kopardığı kıyameti doruklara çıkaran bilgi, Atomic'in sadece Amerikan askerlerinin değil, Felluce'deki direnişçilerin ve sivil halkın görüşlerine de başvuruyor olmasıydı. *"Bütünlüklü ve anlamlı bir resmi ancak böyle çizebilirdik"* diyen Atomic'e verilen muhafazakâr tepki çok sert





SIX DAYS, SAVAŞIN KARŞITLARINI DA YANDAŞLARINI DA RAHATSIZ EDEN BİR YAPIM OLDU

oldu. Ancak oyuna gelen tepkiler muhafazakâr kesimle sınırlı değildi. İngiltere merkezli barış hareketi “Stop The War Coalition” (Savaşı Durdurun Koalisyonu) sözcüsü Tansy Hopkins, Fox'la tamamen zıt olan ideolojik duruşuna rağmen oyuna aynı şiddette saldırıyordu:

“Amerikan ve Britanya güçlerinin 2004'te Felluce'de giriştikleri katliam, işlenmiş en korkunç savaş suçlarından biri. Bombardıman ve ev baskınlarında bin sivilin öldüğü tahmin ediliyor... Bir savaş suçundan oyun yapmak ve binlerce ölü-yaralının üzerinden para kazanmak çok hastalıklı bir fikir. Felluce'deki katliam utanç ve dehşetle hatırlanmalı, eğlence için allanıp pullanarak değil.”

Oyuna Irak'tan dönmüş eski askerlerin verdiği tepkiler de farklı oldu. Atomic'in “oyunu yapmamızı orada çarpışan askerler istedi” iddiasının doğruluğu, yukarıda özetlediğim süreç düşünüldüğünde pek inandırıcı gelmese de, projeyi destekleyen birçok asker olduğunu biliyoruz. Emekli Çavuş Kevin Smith'e göre *Six Days In Fallujah*'ın toplumsal yararları olabilir:

“Öyle umuyorum ki bu oyun, sivillere savaşın gerçekte ne demek olduğunu anlatarak savaş gazilerine verilen desteği katlayacak… Gerçekten Six Days'in basından destek görmesini ve orada yaşananları deneyimledikten sonra oyuncuların gazilerle kurduğu empatiyi güçlendirmesini ümit ediyorum. Ayrıca bir not olarak, oyunun co-op modu içermesini istiyorum!”

Ama böyle düşünmeyenler de var. Kendisi de bir oyun blogu sahibi olan, Irak'ta savaşmış Dan Rosenthal, Six Days in Fallujah'ın en büyük muhaliflerinden biri:

“Bir 'orada savaşmış askerlerin hikâyesini anlatmak' lafıdır tutturmuş gidiyorlar ama bu Felluce'de ölen 100 askerin yüzüne atılan koca bir tokat, özellikle de onların “hikâye anlatma” dedikleri şeye Halo tipi sağlık yenileme sisteminin dâhil olduğunu düşünürsek. Irak'tayken böyle bir sistem görmediğime çok eminim.”

Oyun hakkındaki tartışmaları garipleştiren bir diğer nokta da, Atomic'in oyunu “survival horror” olarak nitelemesi oldu: *“Aynı Resident Evil gibi ama bizi avlamak isteyenler zombiler değil, tahmin edilemez, dehşet verici ve tamamen gerçek taktikleriyle direnişçiler olacak”*. Hassasiyet sırası Amerikan kamuoyundan Arap kamuoyuna geçebilir, zira görev itibariyle zombilerle eşlenen ve “tahmin edilememek” gibi, oryantalizmin en kilit kavramlarından biriyle açıklanan direnişçi tipinin, Felluce hakkındaki gerçeği ne kadar yansıtacağı ayrı bir tartışma konusu.

Bütün bu tartışmalardan ürken Konami, başına sardığı beladan çok geç olmadan kurtulmaya karar verince, 28 Nisan tarihi itibariyle oyun yayıncısız kaldı. Böylece Konami “sadece bir oyun” olduğunu sandığı *Six Days*'in aslında pek de öyle olmadığını projeden çekilerek göstermiş oldu. Bu kadar farklı kesimin bu kadar farklı duyarlılıklar gösterdiği bir projeye Konami'nin yaklaşımının böylesine sorunlu olması, oyun devlerinin genel halini de özetliyor aslında. “Sadece bir oyun” yaparak, herkesin seveceği ve herkesin alacağı işler yapmaya çalışıyorlar ama neyse ki dünya bu kadar basit bir yer değil.



GERÇEKÇİLİĞİN DORUKLARINDA BİR HAYAL (YALAN?) DÜNYASI: ARMA 2

Operation Flashpoint'le başlayan, *Armed Assault*'la devam eden tamamen gerçekçiliğe dayalı, askeri simülasyon benzeri FPS geleneğinin son halkası, *ArmA 2*. *ArmA*'nın senaryosu, ikiye bölünmüş hayali bir adada, eski Doğu Bloku ülkeleri tarafından desteklenen dikta yönetimine dayalı bir Kuzey'le, Batı tarafından desteklenen demokratik bir rejime sahip Güney'in savaşını konu alıyordu. Biz, müttefikine yardım etmek için adaya gelen Amerikan ordusunun bir piyadesiydik. Bilirsiniz, senaryolarda yaratıcılık önemlidir. *ArmA*'nın yapımcısı Bohemia Interactive de yaratıcılığa çok önem veriyor. Nitekim *ArmA 2*'nin konusu şöyle: Chernarus (“Kara Rusya” demek) isminde eski bir Sovyet ülkesinde iç savaş çıkar, Batı'nın desteklediği demokratik hükümetle, komünist teröristler arasındaki savaşa, hükümetin çağrısıyla ABD müdahale eder (“...ve olaylar gelişir” demek istedim). Doğrusu iki oyun arasında böylesine radikal değişikliklere gidebilmiş olması Bohemia adına göz yaşartıcı.

Bohemia Interactive'i özel yapan (senaryo yazma yeteneklerí dışında), ilk oyunu olan *Operation Flashpoint*'in fiziksel gerçekçilik konusundaki başarısından sonra eğitim simülasyonları hazırlamak için ABD ordusuyla anlaşmış olması. Fiziksel gerçekçiliği senaryolarına bir referans olarak eklemeye çalışan, oyunculara her şeyiyle bütünlüklü bir deneyim sunduğunu iddia eden Bohemia'nın yaptığı her oyunda öldürdüğümüz “diktatoryal komünistlerin”, gerçek askerlerin gerçek eğitim programlarına istatistiki bilgi olarak işlendiğini ve o programların kalitesini artırdığını da unutmamak lazım.



AMERICA'S AA ARMY

BİLGİSAYARDAN ASKER TOPLAYAN OYUN AMERICA'S ARMY

Kontrol altında tutamadığı yapımlar için "henüz çok sıcak, acılar çok taze" edebiyatı yapmaktan çekinmeyen Amerikan muhafazakâr kamuoyunun ikiyüzlülüğünü en bariz biçimde açığa çıkartan oyun, ordu desteğiyle değil, direkt ordu eliyle hazırlanmakta olan ve yedinci yılını bu ay geride bıraktığımız *America's Army (AA)*. *Battlefield* benzeri, online bir FPS olan *AA*, oyunu internette oynamaya başlamadan önce ordudaki standart eğitim görevlerini bitirmeniz gereken, "gerçekçilik" vurgusunun sık sık yapıldığı bir oyun. İnternetten bedava indirilebilen PC versiyonunun yanında, Ubisoft'la yapılan bir anlaşmayla konsollar için de hazırlanan *AA*, oyunların nasıl manipülasyon ve propaganda aracı olabileceğini en çıplak biçimde gösteriyor. Yapımcılar da (ki çoğunun isminin başında rütbe kısaltmaları var) propaganda yaptıklarını ve orduya daha fazla adam toplamayı amaçladıklarını açıkça söylüyor zaten. Oyunun sitesinin sıkça sorulan sorular bölümünde yer alan "*Amerikan ordusunun ne kadar büyük olduğunu tüm dünyanın bilmesini istiyoruz*" ve "*İnsanlar şu an ordunun tüm dünyada Amerika'nın ve özgürlüklerimizin yok edilmesi için çalışan teröristlerle mücadele ettiğini bilmeli*" cümleleri her şeyi açıklıyor zaten.

Ama *AA* üzerine yoğunlaşan bir muhalif hareket de var Amerika'da. Hikâyemizin iyi kahramanı olan Amerikan Sivil Özgürlükler Birliği, 13 yaş ve üzerine satılan *AA*'nın 17 yaş altındaki çocukları askere almak için herhangi bir faaliyet yapmayı yasaklayan Birleşmiş Milletler Protokolü'nü çiğnediğini iddia ediyor. Nitekim Amerikan ordusuna katılan yeni askerlerle yapılan bir ankette, yeni askerlerin yüzde 30'unun orduya katılmadan önce *AA* oynadığı ortaya çıktı. 17 yaşındaki Wisconsinli Tyler Battig, orduya katılma nedenlerini açıklarken şöyle diyor:

"*Orduya katılmak istedim çünkü ailemden birçok kişi orduya hizmet etmişti, AA'nın çıkması beni daha da düşünmeye yönlendirdi… Başka kıtalardaki görevlere gidebileceğim gerçeğini biliyorum ama bu kimseyi orduya katılmaktan alıkoymamalı.*"

America's Army şu an 9.5 milyon kayıtlı kullanıcısıyla dünya üzerinde en çok oynanan oyunlardan biri, üstelik geçtiğimiz ay itibariyle Steam'den de indirilebilir hale geldi. Valve'ı çok alternatif bilirdik, değil mi? Gerçek "kahraman" askerlerin benzerlerinin de entegre edileceği üçüncü versiyon da bu sene sonunda internetten indirilebilir olacak. Saf haliyle ideolojik manipülasyonu, hem de bedavaya indirmek… Teknoloji geliştikçe her şey daha güzel oluyor. Bakın *AA* fikrini ilk geliştiren kişilerden Michael Zyda ne demiş:

"*Birçok sorunumuz olacağını düşünmüştük. Ama ülke, askeri olan*





her şeyin çok iyi iş yapacağı bir ruh halinde. 11 Eylül saldırıları bu oyunun başarısını da garantiledi aslında. Eğer o olay olmasaydı oyun nasıl tepki alırdı, emin değilim."

Karışanın yoksa eğer, bazen dürüst olmak çok kolay olmalı. Onlar bu kadar dürüst olunca da, bizim çözümleme yapmamıza bile gerek kalmıyor. Toplumsal ilişkilere yerleşmiş militarizmden beslenen ve onları yeniden, daha da fazla besleyen, çocuklara "savaşa gidin, en iyisi biziz" mesajı veren, hiçbir zekâ parıltısı içermeyen bu "oyun"un ismi "America's Army" zaten, daha ne bekliyoruz ki?

Savaşın Seksi Görüntüleri İçeride: Army Experience Center

Amerikan ordusunun adam toplama stratejisinin en önemli ayaklarından biri de, 12 milyon dolar harcayarak Philedelphia'da bir alışveriş merkezinin içinde açtıkları "Ordu Deneyim Merkezi". Ultramodern bir atmosferde, adeta bir eğlence mekanı olarak hazırlanmış, son model PC'ler, Xbox 360'lar, simülasyon aletleri ve rahat minderlerle döşenmiş, fonda her an popüler rock parçalarının çaldığı bu "merkez", 2008 Ağustos'unda açıldığından beri tartışmaların odak noktasında duruyor. Mayıs ayında, oyun dünyası tarihinde bir ilk yaşandı ve protestocular "Savaş bir oyun değildir!" pankartlarıyla Ordu Deneyim Merkezi'ni bastı. Şiddet kullanmayan ama dışarı çıkartılmaya direnen grubun birçok üyesi gözaltına alındı ve haklarında dava açıldı. Protestoculardan John Reiger bir TV kanalına şunları söylüyordu: *"Bu, çocuklara şeker vermek gibi, bir tür askeri pedofili ve genç insanlarımızı avlıyor."*

Bir asker annesi de tepkisini şöyle ortaya koymuş:
"Ordu gözümüzün önünde henüz çok küçük yaştaki çocukların beynini yıkayıp onları sessiz katillere dönüştürüyor. 13 - 18 yaş arasındaki çocuklar, ellerine silah verilerek ya da şiddete özendiren oyunlar oynatılarak, öldürmeye bağlanmış ve öldürmenin kolay ve meşru bir şey olduğunu düşünen insanlar olarak yetiştiriliyor."

Amerikan ordusunun dijital olanakları ve gençlik kültürünü kullanma konusundaki atılımcılığı *America's Army* ve AEC'yle sınırlı değil. Oyun turnuvalarına sponsor oluyorlar, bu sene içinde *Second Life*'ta bir dükkân açtılar, ortaöğretim kurumlarıyla yaptıkları anlaşma sayesinde okul müfredatına askeri simülasyonlarını soktular. Bu arada *America's Army*'nin bir grafik-romanı çıktı. ABD bir yere saldırdığında peşinden gelmekte gecikmeyen İngiltere, bu konularda da müttefiğinin izinden gidiyor olmalı ki, İngiliz ordusu da çok ayaklı bir projeyi hayata geçirmiş. "Start Thinking Soldier" (Asker Gibi Düşünmeye Başla) projesinde *America's Army* benzeri bir oyun ve televizyon reklâmları bulunuyor. Her şey demokrasi ve özgürlüklerimiz için. Pardon, *"özgürlükleri"*.



"EL-KAIDE'NIN OYUNU" RENDITION: GUANTANAMO

Son zamanların *Six Days in Fallujah*'tan sonra en çok tartışma yaratan ve Amerikan medyasını karıştıran oyunu *Rendition: Guantanamo*'ydu. İskoçya merkezli T-Enterprise tarafından geliştirilen oyunun amacı, Obama'nın kapatılacağını açıkladığı ama içinde yaşanan insan hakları ihlallerinin "geçmişte kalması gereken kötü hatıralar" olarak sorgulanmadan bırakılacağını söylediği Guantanamo hapishanesini unutturmamaktı. Oyun 2020'de, Guantanamo'nun paralı askerler tarafından yönetildiği ve bilim insanlarının tutuklular üzerinde deneyler yaptığı bir dönemde geçecekti. Biz de, haksız yere suçlanmış bir tutukluyu yönetip hem kamptan kurtulmaya çalışacak, hem de kampta dönen esrarengiz olayları araştıracaktık. Tüm bu -ecek'li, -acak'lı cümlelerin sebebi, Rendition: Guantanamo'nun da siyasi sebepler yüzünden iptal edilen oyunlar kervanına katılmış olması. İngiltere ve Amerika'daki sağ medya tarafından oyun El-Kaide'yle ilişkilendirdi, oyunun amacının "terör propagandası" olduğu duyuruldu. Bunun en büyük sebebi, oyunun danışmanlığını Guantanamo'da yıllarını geçirmiş eski bir tutuklu olan Moazzem Begg'in yapıyor olmasıydı. Begg, oyun ve Guantanamo yılları hakkında şunları söylüyordu:
"Dış dünyayla hiçbir bağlantım olmadan ve neden tutuklu olduğum konusunda hiçbir açıklama yapılmadan hücre hapsinde tutuldum. Oyun hakkında benim ilgilendiğim tek şey mahkumları yanlış sunmaması. Oyun, normalde bunun üzerine düşünmeyecek insanların karşısına bu meseleleri çıkartarak kafa yormalarını sağlayabilir."

Vets for Freedom (Özgürlük için Emekli Askerler) grubundan Pete Hagseth ise Begg'le pek aynı fikirde değildi:
"Rendition: Guantanamo, gerçeği çarpıtmak ve Amerikan askeri hakkındaki algıyı değiştirmek için yapılmış bir deneme gibi geliyor bize. Moazzem Begg gibi adamların ve Guantanamo tarihini yeniden yazma girişimlerinin üzerindeki baskıyı sürdürmemiz lazım. Bizim birliklerimizin baskıcı, tutuklularınsa kurban olarak gösterildiği bu yeniden tarih yazımına karşı savaşmalıyız."

Nitekim Hagseth'in en standart temsilcilerinden biri olduğu bu sağcı kamuoyu, yapımcılara geri adım attırmayı başardı, oyun iptal edildi. İptal açıklamasında, "firmanın isminin El-Kaide'yle aynı cümle içinde anılmasının bile iptal için yeterli sebep olduğu" söylendi, iddia edilen tüm bağlantılar reddedildi. Ama iş işten geçmişti. Oyun dünyası bir eleştirel potansiyelli oyunu daha tarihin ve muhafazakâr manipülasyonunun derinliklerine gömmüş oldu böylece. Olaylara ezenlerin değil, ezilenlerin gözüyle bakmayı, farklı hassasiyetleri oyun deneyimine taşımayı vaat eden Rendition: Guantanamo, daha önce gördüklerimize hiç benzemeyen bir şey olabilirdi halbuki.

BUSH'UN YAKALANDIĞI GECE: VIRTUAL JIHADI

Virtual Jihadi, Wafaa Bilal adlı oldukça meşhur, Irak asıllı bir İngiliz sanatçının çalışması. Oyunda eski ABD başkanı George W. Bush'a suikast düzenlemeye çalışan bir canlı bombayı yönetiyoruz. Bilal'in oyunu aslında 2003 yılında çıkan, adından anlaşılacağı gibi Saddam'ı bulmaya çalıştığımız *Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment) ve aynı oyun mekaniğinin tersine çevrilmiş hali olan, 2006 çıkışlı *Quest for Bush*'un (Global Islamic Media Front) mantığını devam ettiriyor. Ama bunu yaparken, oryantalist ve çatışmacı söylemin varsayımlarını tersyüz ederek, bunların ne kadar saçma kabuller olduğunu göstermeyi umuyor. Bilal oyununda şiddetin daha fazla şiddet getireceğini vurguladığını, "terörle savaş" söylemiyle daha fazla terörist yetiştirmekten başka bir sonuç elde edilemeyeceğini anlatmaya çalıştığını söylüyor. Bunu ABD'li yetkililere anlatabildiği pek söylenemez, zira oyunun sergilendiği bir sanat merkezi New York belediyesi tarafından kapatıldı. Bunun üzerine New York Sivil Özgürlükler Birliği bunun "konuşma özgürlüğü"ne aykırı olduğunu gerekçe göstererek belediyeye dava açtı. Dava sürüyor.









MUHAFAZAKÂR İKİYÜZLÜLÜKLE SAVAŞMAK, SAFLARI YENİDEN BELİRLEMEK

Oyunlarda savaşın, savaşlarda oyunun rolü ve bu roller üzerine dönen tartışmalarda, çok iç içe geçmiş ve iyi ayrıştırılması gereken birçok aktör var. Bu ayrıştırmayı yapmadığımız sürece olayın ne olduğunu asla tam olarak anlayamayacağız ve güç odaklarının üzerimizdeki manipülasyonuna karşı savunmasız kalacağız.

İlk olarak, bunun politik bir mesele olduğunu kabul etmemiz gerekiyor. Oyuncular ve oyuncu olmayanlar arasında hayali bir savaştan bahsetmiyoruz. Bir tarafta, oyunların öznellik gücünü kullanarak gençler üzerinde kendi etkisini artırmaya çalışan iktidarlar ve ordular var. Onlar için oyunlar gerek ideolojik mesajı taşıyabilecek birer araç, gerekse de bireysel disiplin mekanizmalarını uygulayabilecekleri, verilen emre düşünmeden itaat eden, mekanik hareketleri ezberleyen oyuncular yetiştirebilecekleri alanlar. Onlara karşı yürütülen mücadele, "oyunlara siyaseti karıştırmayın" diyerek olacak bir şey değil, her şey gibi oyunlar da siyasetin içinde çünkü. Başka bir tarafta, Konami gibi, gerçek dünyada gördüğü her heyecanlı olayı, bol satan bir aksiyon yapımına dönüştürmeyi uman oyun kapitalisti şirketler var. *Six Days* sürecinin başında "ne de olsa bu sadece bir oyun", sonunda da "burada çok kavga var, bana müsaade" demelerinin arkasında bu yatıyor. Ortalığı mümkün olduğunca az karıştıran, suya sabuna dokunmayan ama maksimum parayı kazanmayı uman bu şirketlere karşı, özgür ve farklı oyunların yolu bağımsız şirketlerden geçiyor. Az ötede, çelişkili tutumuyla muhafazakâr kesimler duruyor. Bu kesimlerin çoğu *GTA* gibi yapımlara şiddet tabanında karşı çıkarken, *America's Army* onlar için bir problem olmuyor. Aynı şekilde, neye benzeyeceğinden tam olarak emin olmadıkları *Six Days* için "daha çok erken, henüz çok taze" yaygarası koparıyor olmalarına rağmen 11 Eylül'den beri, yani Amerika "teröre karşı savaş" ilan ettiğinden bu yana *Battlefield*'dan *Call of Duty*'e kadar dünya kadar oyunda "Arap teröristlerle" çatışılmasından hiç rahatsızlık duymadılar. *Six Days*'in bu kesimde rahatsızlık yaratmasının asıl sebebi direnişçilerin, sivil halkın da görüşünün alınması ve *Modern Warfare*'in yaptığı gibi "Ortadoğu'da hayali bir ülke"nin arkasına sığınmadan, gerçek coğrafi isimlerle konuşuyor olmasıydı. Muhafazakâr iki yüzlülüğün ipliğini sürekli pazara çıkarmak lazım, çünkü hâkim söylem hep bu iki yüzlülükten besleniyor. Tam karşıda, savaş ve şiddet karşıtı gruplar var; yani korkunç acıların yaşandığı olayların eğlence sektörüne yem edilmesini, buradan para kazanılmasını hazmedemeyenler. Burada dikkat edilmesi gereken iki şeyden bir tanesi, oyunlara karşı takınılan muhafazakâr tutumun bu grupları da etkiliyor olması. Zirâ "eğlence sektörü" ve "para kazanmak" argümanları, aklımıza gelen tüm savaş karşıtı filmler, kitaplar ve albümler için de yapılabilir. O yapıtlar da benzer sektör ilişkileriyle üretiliyorlar ve yaratıcıları bu işten para kazanıyor. İkincisiyse, oyunların bir söylem yaratılmasında ve içselleştirilmesindeki aktif gücünün, saydığım diğer kültür ürünlerine göre gerçekten daha farklı olduğunu kabul etmek. Bir insanın öldürülmesini okumakla, onu oyundaki avatarlar aracılığıyla ve sanal bir gerçeklik içinde öldürmek arasında fark olduğu kesin. Bu açıdan bu konularla ilgilenirken oyun yapımcılarının diğer tüm sanat/bilgi dallarına göre daha dikkatli olması gerektiği sonucuna varabiliriz. Ve oyunların gücünü bir kez teslim ettikten sonra, kendi politik/insani amaçlarımız doğrultusunda oyunları kullanmanın, onlara yeni bir anlam yüklemenin yollarını arayabiliriz. Dolayısıyla, "oyunlar zaten aynı şey" değil, "oyunlar çok farklı o yüzden hiç dokunma" değil, "oyunlar çok farklı, o yüzden çok farklı yapalım".



Oyunların, klasik anlamda arşivciliğin tükenmekte olduğu bu "mal d'archive" çağında çok önemli tarihsel belgelere dönüştüğünü düşünüyorum. Emin olun gelecek yüzyılın tarihçileri, 1980'ler sonrasındaki dünyayı anlamak için bizim oynadığımız oyunlara, tuttuğumuz save dosyalarına bakacak. Böyleyken oyunların bazı konulara "dokunmamasını" dilemek ne gerçekçi ne de anlamlı geliyor. Ama eğer bu konularda anlamlı oyunlar oynamak istiyorsak, "neden" ve "nasıl" sorularını artık çok daha fazla sormamız gerekiyor karşımızdaki oyuna. Yapımcı, gerçek dünyadan bir olayı, bir savaşı ya da katliamı konu etmeye karar verdiğinde "neden" ve "nasıl yapacaksın" sorularını sormalıyız. Ve neticede, "e sadece oyun", "zombiler yerine direnişçiler olsun dedik", "çok heyecanlı bir olay" gibi cevapları kabul etmemeliyiz, edemeyiz. Sansüre sonuna kadar karşı çıkmalı, ama oyunlardan başka bir şeyler beklemeyi de kendimize hak görmeliyiz. Her yeni senaryo, öldürecek farklı nesnelerden başka bir şey ifade etmeyecekse; savaşın gerçekliği pornografiden ayrıştırılamayacaksa; eleştiri, derinlik, acı aktarımı, tarihle hesaplaşma, farklı perspektiflerin paylaşılması gibi meseleler oyunların konusu olmayacaksa, bence oynamasak da olur.



EKRAN DIŞI



Autobot-Decepticon savaşı devam ediyor

Marvel'in 80'li yıllara damgasını vuran çizgi romanı Transformers'ın TRT ekranlarında izlediğimiz çizgi filmi derince bir iz bıraktı çocukluğumuzda. Nice çerçöpü bir araya getirerek Megatron yapma hevesiyle başladı bugünün makine mühendislerinin kariyerleri. Nice "Autobot mu Decepticon mu", "Optimus Prime mı Megatron mu" tartışmaları yarıda kesildi camdan "baban geldi, hadi artık bırak sokağı da gel eve" diye seslenen anne yüzünden. Siz bu satırları okuduğunuz sırada, çocukluk kahramanlarımızın yeni filmi "Transformers: Yenilenlerin İntikamı" vizyona girmiş olacak. Henüz izlemediğim için film hakkında bir yorum yapamıyorum ama bana sorarsanız hiçbir görsel efekt, legoları birleştirerek yaptığımız Autobotları birbiriyle çarpıştırırken duyduğumuzdan öte bir haz veremez.

Yazın gelmesiyle birlikte İstanbul'da konser mevsimi de başladı. Leonard Cohen, Deep Purple, Dream Theater gibi konserlerin yanı sıra Unirock ve Rock'N Coke gibi festivaller de ajandalarımıza işlenmiş durumda. Yine dopdolu bir yaz mevsimi ve bomboş cüzdanlar bizi bekliyor; ha bir de bomba gibi bir Ekran Dışı…

DAMLA PINAR GÖK

TRANSFORMERS
THE ART OF THE MOVIES

EKRANDIŞINDAKİLER

Sabah-ATV Grevi

PLAZADA SENDİKA MÜCADELESİ

Basın sektöründeki grev haberlerine pek alışkın değiliz. Turkuvaz Medya Grubu çalışanlarının grevini ilk kez duyduğumda, daha önce hiç basın grevi haberiyle karşılaşmadığımı fark etmiştim. Ufak bir araştırmadan sonra da, en son basın grevinin 12 Eylül darbesiyle sonlandırıldığını öğrendim. Bu grevden tam 29 yıl sonra Turkuvaz Medya Grubu çalışanları, toplu iş sözleşmesinde anlaşmazlık ve sendikalı olma haklarının ellerinden alınması nedeniyle bir grev başlattı. Üstelik her cumartesi saat 19:00'da Taksim meydanından Galatasaray'a sessiz bir yürüyüş düzenliyorlar ve iktidardan bağımsız, özgür basın isteyen herkesi davet ediyorlar. Uğrayın, bi' selam verin, destek olun. **–Damla**



TERMINATOR SALVATION

BAKALIM "SALVAGE" EDİLECEK BİR ŞEY KALMIŞ MI?



Sizce de Terminator ve Matrix serileri süper bir şekilde birleşmezler mi? Makine - insan savaşının öncesini ve ilk yıllarını Terminator zaten anlatıyor. 150-200 yıllık kayıp bir devreden sonra da Matrix'in hikâyesi başlıyor... Şimdi mantıken diyeceksiniz ki tamamen ayrı iki seri, iki ayrı firma, iki ayrı fikri mülk ve bir hikâyeden diğerine sıfır geçiş şansı… Hayatta birleşmez bu ikisi.

Ben tam bir Terminator hastasıyım. İlk filmi o kadar sevmem ama James Cameron'un cıvık T1000'i beni tam kalbimden vurmuştu. Normalde kesinlikle yapmam böyle bir şeyi (?) ama ortaokuldayken annemle babamı kollarından sürükleye sürükleye, zorla T2'yi izlemeye götürmüştüm. Haliyle, gösterime girdiği gün, Salvation'a da gittim. Robotlardan hiç hoşlanmayan Çağla'yı da peşimden sürükledim tabii (can çıkar, huy çıkmaz).

T3'ten sonra pek de iyi bir şeyler beklemiyordum ama film beni şaşırttı. Salvation'ı beğendim, özellikle de ilk yarısını. Ayrıca oyuncular çok iyi seçilmiş, başroldeki *Sam Worthington* ve film boyunca hiç konuşmayan star rolündeki *Jadagrace Berry* filme can vermişler resmen… Lakin filme yakışmamış birisi varsa, o da *Christian Bale*. Resmen Worthington'ın yanında ezilmiş!

Tükenmek üzere olan bir dünya atmosferini vermeyi başarıyor film. Şahane dizi *Supernatural*'ın da yönetmeni olan McG, izleyicisine doğru havayı yansıtmayı başarmış. Hiçbir yerden fırtlayan bir espri, bir uyumsuzluk yok filmde. Benim gibi T2 delilerine saygı duruşu niteliğindeki iki üç sahnesiyle kalbimi kazandı Salvation ama sonunu hiç sevmedim. O sonun tam tersi olsa koca bir "vaaaaaay be!" çeker, saygıyla önünde eğilirdim senaristin. Ama cesaret edememişler sanırım. **–Sinan**

The Curious Case of Benjamin Button Blu-Ray

HAYATI TERSTEN YAŞAMAK

Yaşamın en tatsız tarafı sona eriş şeklidir. Şüphesiz ki yaşamı tersten yaşamak daha güzel, hatta mükemmel olurdu demiş Can Yücel "Hayatı Tersten Yaşamak" şiirinde. The Curious Case of Benjamin Button'da izlediğimiz hikâye de işte tam olarak böyle bir hayatı anlatıyor.

2009 Oscar ödüllerine damgasını vuran film doğumu, ölümü ama en çok da masalsı bir aşkı anlatıyor. Doğduğunda 80'li yaşlarda bir insanın görünümüne sahip olan Benjamin'in zaman geçtikçe geriye doğru yaşlanmasını, herkesten farklı olarak geçirdiği koca bir ömrü ve bu ömre dahil etmek istediği kocaman bir aşkı izliyoruz 160 dakika boyunca.

Filmi izlerken; dışarıdan bakıldığında 20'li yaşlarda görünüp de, aslında 60 yıllık bir hayat tecrübesine sahip olmanın getirdiği olgunlukla yaşamak zorunda olmanın bir ödül mü yoksa ceza mı olduğuna karar veremedim. Çünkü 20'ler tam da hata yapmanın, düşe kalka yürümeyi öğrenmenin yaşları. Bu yılları 60 yıllık bir hayat tecrübesinin gölgesinde yaşamak çok sıkıcı olsa gerek.

Bu sıradışı hikâyenin Blu-Ray diskleri de sıradışı olmuş. Özellikle Brad Pitt'in nasıl yaşlandırıldığının anlatıldığı bölümü gözünüzü kırpmadan izleyeceksiniz. Zira ben izlemeye başladıktan beş dakika sonra ofisteki herkes *"aaa makyaj değilmiş, ooo bunu böyle mi yapmışlar, hmm gavur yapmış yaa"* nidaları eşliğinde etrafıma toplandı. Kısacası bu sihirli diskler, hem görüntü kalitesi hem de ekstra bölümleri sayesinde mutlaka arşivinize eklenmeyi hak ediyor. **–Damla**



Fark Yaraları (farkyaralari.blogspot.com)
HADDİNİ AŞAN ZIDDINA İNKILAP EDİYOR -Cahit Zarifoğlu

Daha önce satır aralarında defalarca yazdım, yine satır arasında kalmaya mahkûm (belki de özgürlük buralarda, satır ve hatta parantez aralarında) gerçi ama olsun; entelektüel fikir hakları mülkiyeti, evrensel sömürünün aldığı son şekil ve korkunç bir şey. Google'ın internette kitap yayınlama işini sistematikleştirmesi ve tüm bilgiyi kendi elinde toplaması süreciyle birlikte iyice kritik bir hal alan, bilginin ve sanatın özgür dolaşımı mücadelesini, kendi imkânlarıyla sürdüren bir blog Fark Yaraları. Lacancı ve Bourdieucü bir sosyalbilimci namzedi olan blog sahibi, eline geçen akademik, felsefi ve edebi taranmış parçaları okuyucularıyla paylaşıyor. Çok iyi bir kategorizasyonla hazırlanmış, Agamben'den Wittgenstein'a dünya kadar külliyatın bulunabileceği, çok faydalı ve bir o kadar da saygı duyulası bir çalışma. "Emeğe saygı" derler ya, aynen o mesele. Blogun adı için, Müslüm Gürses'ten geliyor: *"Yaşantımız sanki ateşten gömlek/İçimizden gelir bin defa ölmek/Hakkımız değil mi bizim de gülmek?/Bizi bu fark yaraları öldürür..."* **–Mehmet**

Dünya Savaş Tarihi
İNSANLIĞIN BİTMEK BİLMEYEN KAN TUTKUSU

Doğum günümde Bilge bana üç kitap hediye etti. Bu kitaplardan biri olan Dünya Savaş Tarihi'nin ansiklopediyi andıran kalınlığını gördüğümde, her ay kitaplara ayırdığım bütçeyi azaltmak için Bilge'nin komplo kurduğunu düşünmüştüm. Fakat kitabı okumaya başlayınca bana ne kadar enfes bir kaynak sunduğunu fark ettim. Dünya Savaş Tarihi eski çağlardan günümüze, hem batıda hem de doğuda askeri teknolojinin gelişimini anlatırken aynı zamanda bunun toplumlara olan etkisine de değiniyor. Üstelik bu etkileşim yalnızca o toplumla sınırlı kalmayıp çatışmaya giren diğer toplumlara da ister istemez sıçrıyor. Kitap, her bölüm sonunda inanılmaz bir kaynakça sunarken aynı zamanda bir örnek olayla okuyucunun aklındakileri daha rahat şekillendirmesine de yardımcı oluyor. Her kitaptan aklınızda birkaç satır kalır ya, bu kitaptan birkaç paragrafı hatırlayacağınıza eminim. Japonya'nın neden ateşli silahlarda geri kaldığından topların tarihsel gelişimine, savaşçıların cinsel tercihlerinin ilk çağlardaki savaş düzeni üzerindeki etkisine kadar aklınıza bile gelmeyecek birçok konuda bilgi edinebilirsiniz. Kitap son derece objektif yaklaşımlarda bulunduğundan, "kazananların yazdığı tarihten" kesinlikle etkilenmiyor. Bugünü yaşarken, savaşın günlük hayatımızda kullandığımız sıradan şeyleri aslında geçmişte nasıl etkilediğini şaşırarak öğreneceksiniz. **–Burak**

Blindness – Körlük
SADECE GÖZ MÜ KÖR OLUR?

Nobel ödüllü Jose Saramago'nun kitabından, aynı adla uyarlanan Körlük, 2008 yapımı ama ülkemizde vizyona girme şansına yeni ulaştı. İyi ki de vizyona girdi çünkü bu "beyaz körlüğü" beyazperdede izlemek gerçekten değişik bir tecrübe oldu benim için.

Sıradan hayatların sürdüğü şehrimizde, insanlar teker teker kör olmaya başlar. Saptanabilen bir nedeni yoktur bu körlüklerin, ne zaman ve nasıl geçeceği de belli değildir. İlk kör olanlar -sözde- bir tedavi merkezine kapatılarak karantinaya alınırlar. İşin ilginç yanıysa göz doktorunun karısı (bu hikâyede karakterlere isim konulmamıştır) kör değildir ve onlarca körün içinde kör taklidi yaparak kocasını kollamaktadır. Bir süre sonra da bu körlüğün tüm ulusa yayıldığını görürüz. Film aslında, "virüs yayan zombiler" temalı değil. Biraz 28 Gün/Hafta filmlerini hatırlatsa da, ruhunuzun derinlerine dokunan bir yönü var. *İnsan görse de görmese de içindeki siyah noktaları bir şekilde dışarı çıkarabiliyor*'un altını çiziyor. Görmenin aslında sadece gözle gerçekleştirilen bir fiilden öte olduğunu ve insanın içindeki ihtirasların, her şartta yolunu bulduğunu da bazı acımasız sahnelerle görebiliyoruz filmde.

Yazılan her şeyin filmi çekilebilir ama kitap kadar iyi olması gerçekten zordur. Blindness da maalesef kitabı kadar etkileyici değil. Zira Jose'nin anlatım tekniğiyle yönetmen Fernando Meirelles'inki çok farklı. Aynı şeyden bahseden iki farklı yapım gibi duruyorlar ama film yine de kesinlikle *en az bir kere izlenmeli* rafında durmayı biliyor, öneririm. **–Volkan**

Uluç Dündar

ÇADIRLARINIZI KAPIN, FESTİVALE GİDİYORUZ -Damla Pınar Gök

Yaz geldi, festivaller de birbirinin peşi sıra dizilmeye başladı. Şüphesiz ki festival katalogumuzun en popüleri, her sene büyük bir merakla beklenen ve hatta uğruna alternatif festivaller bile düzenlenen Rock'n Coke. Bu yıl 18-19 Temmuz tarihlerinde İstanbul Park'ta gerçekleştirilecek olan festivalin Prodüksiyon Müdürü Uluç Dündar'a sorduk, bakalım Rock'n Coke cephesindeki son durum neymiş.

Başladığınız günden bugüne neler değişti? 2003 senesinde Rock'n Coke neredeydi, şimdi nerede?
Bundan 6 sene önce Coca-Cola tarafından Rock'n Coke Festivalini düzenleme fikri ortaya atıldığında bugüne kadar Türkiye'de yapılmış en büyük açık hava müzik etkinliğini ortaya çıkarmak üzere çalışmalara başladık. Rock'n Coke'u her sene geliştirmeyi hedefledik. Zaman içersinde yaşadığımız deneyimlerle her yıl daha iyisini yaptık ve Rock'n Coke'un adını sadece Türkiye'de değil yurtdışında da müzikseverlere duyurduk.

Rock'n Coke her sene biraz daha büyümeye devam edecek mi yoksa arz-talep dengesi oluştu mu?
Evet, Rock'n Coke büyümeye devam edecek. Aslında bu sene yaşadığımız mekân değişikliğinin en önemli nedenlerinden biri de büyüme isteğimizdi. İstanbul Park alan olarak daha büyük ve yıllar içerisinde dilediğimiz kadar genişletme imkânına sahibiz. Özellikle şu anki 10 bin kapasiteli çadır alanını, önümüzdeki yıllarda daha da büyütmeyi hedefliyoruz.

Genellikle tuvalet sırası şikâyetlerini çok duyuyoruz insanlardan. Türkiye'deki büyük festivallerin hepsinde karşılaştığımız bir sorun bu aslında. Bu sorunun önüne geçilememesinin sebebi ne?
40 bin kişinin katıldığı ve yaklaşık 10 bin çadırın bulunduğu böylesine büyük bir festivalden söz edilince ister istemez tuvalet sorunu gibi aksaklıklar yaşanabiliyor. Organizasyon komitesi olarak her sene yüzlerce temizlik elemanıyla bu sorunu en aza indirmeye gayret ediyoruz. İstanbul Park'ın tuvalet ve benzeri altyapıları zaten var. Ayrıca bizim tarafımızdan kurulacak geçici tuvaletlerle de katılımcıların rahat bir festival geçirmesini sağlayacağız.

Her sene ağustos ayında yağmur yağdırmayı nasıl başarıyorsunuz? :)
Bu bizim de aramızda espri olan bir konu. Merak ediyoruz bu sene temmuz ayında da yağış olacak mı diye…

Rock'n Coke'a yakın tarihlerde gerçekleştirilen alternatif festivaller hakkında ne düşünüyorsunuz?
Bizim düşüncemiz, ne kadar alternatif olursa müzikseverler için o kadar iyi olacağı yönünde. Keşke bu tip organizasyonlar daha sık düzenlense ve yurtdışında, müzik camiasında İstanbul'un adını duyurma yönünde attığımız adım başka festivallerle de desteklense.



5-6 Ağustos Leonard Cohen Konseri

KEMAN, ŞAPKA VE YAŞLI ADAM

Yıllardır beklediğim, uğruna adaklar adayıp mumlar yaktığım iki konserden biri en sonunda gerçekleşiyor. Leonard Cohen 5 ve 6 Ağustos tarihlerinde, Harbiye Cemil Topuzlu Açıkhava Sahnesi'nde İstanbullulara hayatlarının sonuna kadar unutamayacakları bir gece yaşatacak. Bilet fiyatları biraz can yaksa da, bulutların altında Leonard Cohen'le birlikte *Dance Me to the End of Love* söyleyecek olmanın değerine henüz bir paha biçemedim. Darısı Tom Waits'in başına. **–Damla**



Eternal Tears of Sorrow Children of the Dark Waters

BU YAZ SERT GEÇECEK

EToS bana "Finlandiya'dan babam çıksa dinlerim" dedirten gruplardan biri. Muhteşem sololar atan, klavyesi yaran, koro ve orkestral müziği brutal vokalle harmanlayan ve death metale yakın müzik yapan bir grup EToS. *Chaotic Beauty* ve *A Virgin and A Whore* gibi süper albümler çıkardıktan sonra 2003'te dağılan grup, 2006'da *Before the Bleeding Sun* adlı albümle muhteşem bir dönüş yapmıştı (albümün İzmir'den İstanbul'a taşınmam sırasında yol boyunca aralıksız dinlediğim 3 albümden biri olma özelliği var). CotDW, Before the Bleeding Sun'ın kapanışındaki koroyla süslenmiş muhteşem Angelheart, Ravenheart'in devamıyla açılıyor. *Tears of Autumn Rain*, single olarak zaten Avrupa'da birçok listede üst sıralara tırmanmış bir parça. Albümde akustik versiyonu da bulunan *Sea of Whispers* değme balladlara taş çıkartan on numara bir şarkı olmuş. Bunun dışında power ezgileri taşıyan *Nocturne Thule* oldukça hoşunuza gidecek. Kısacası, EToS bu yılın en iyi albümlerinden birine imza atmış. Türü seviyorsanız listenizde uzun süre yer alacaktır. **–Göker**



İÇİMİZDEKİLER... DIŞIMIZDAKİLER...

Ali Sezgin

Usulca arkasını döndü ve gölgesini gördü. Sessizce gülümsedi ve kendi kendine fısıldadı; "orada olmanı beklemiyordum".



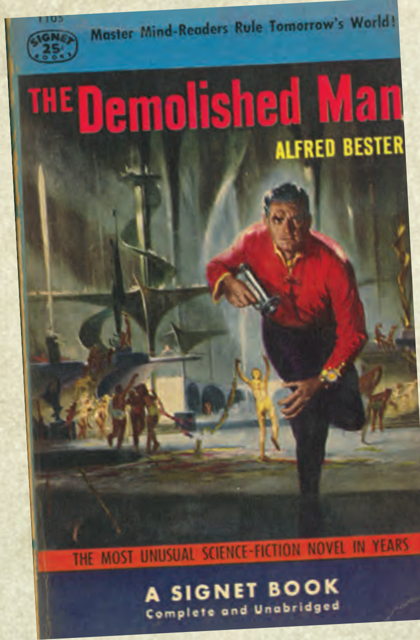
Kavramların, düşlerin ve umutların arasında geçmişimi, bugünümü ve büyük ihtimalle geleceğimi etkileyen üç önemli yazarla tanıştırmak istedim sizleri. Belki hepsini biliyorsunuzdur belki de hiçbirini duymamışsınızdır, önemi yok. Şu an size sunmakta olduğum yazı, görüşümü yansıtan bir pencereden çok daha fazlasına sahip. O pencerenin kirini nasıl sileceğinizi anlatacağım sizlere…

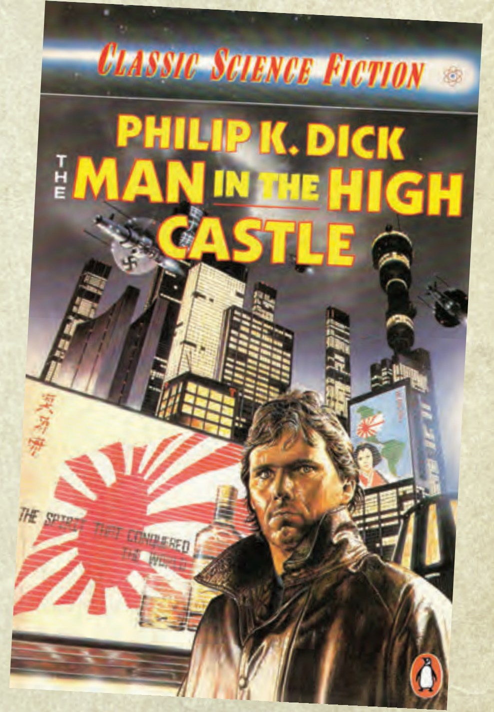
Alfred Bester

Alfred Bester'ı bu kadar seviyor olmamın en büyük nedeni, çizgi roman yazarlığından gelmesi olabilir. Ona ününü kazandıran eserleri bilimkurgu tarzında olmasına rağmen, romanlarında yer verdiği temalar, yazarın işlerinin bilimkurgunun dışına da taşmasını sağlıyor.

Bester da tıpkı Philip K. Dick gibi geleceği uzay araçlarına ve uzaylılara indirgemeyenlerden yazarlardandır. Onun için birey önemlidir. Bundan yıllar sonra onca kolaylık ve değişimin arasında, karakterlerin aslında hâlâ ne kadar "insan" ve "bizim gibi" kalabildiğini görebilmek Bester'ın eserlerini inanılır kılar. Bester'ın öykülerinde kişiler arası geçiş asla olmaz. Sadece durumlar vardır. Tek bir karakterin birbirinden farklı ruh halleri ve durumlar karşısında ne kadar farklı/aynı kişi olarak davranabileceğini, çok gerçekçi şekilde yansıtabilen bir yazardır Bester. Hayalindeki imgeleri bu kadar canlı yansıtabildiği için mi, yoksa en aydınlık buluş ve kehanetlerin içinde bile karanlığı bulabilme yetisi için mi seviyorum bilmiyorum. Alfred Bester gözümde sadece bilimkurgu kültürünün değil, edebiyatın da en önemli yazarlarından biridir.

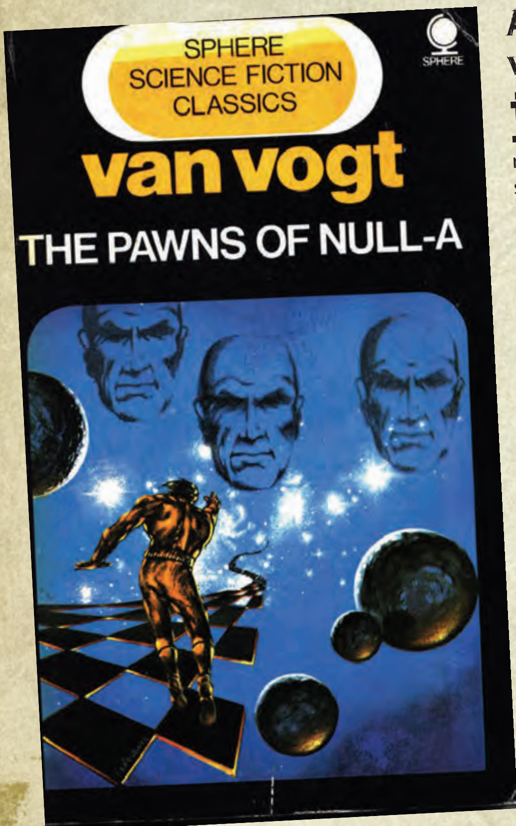
Hugo ödülü almış *"Yıkıma Giden Adam"* ve *"Muhammed'i Katleden İnsanlar"* isimli öykülerini okumanız Bester'ı benim gözümden görmenizi sağlayabilir.





Alfred Elton van Vogt

İkinci Alfred'im, A. E. van Vogt, Kanada asıllı olması dolayısıyla değeri bilinmeyen yazarlardan biri. Kendisi geleceği üstün insanların yarattığı bir komünün etrafında resmeder ve bu durum çoğu kitabında da açıkça görülebilir. Philip K. Dick sosyal şartlarla, Bester bireyle ilgilenirken; van Vogt varolmayanla ilgilenir. Ana karakterin çoğu durumda okuyucuya her şeyin yolunda olduğunu, sorunların başka bir kitaba ertelendiğini düşündürtmesine rağmen, insan okurken ister istemez yanlış giden bir şeyler olduğunu fark eder. Bu bilinmezlik genellikle Vogt'un yarattığı dünyanın sınırlarının tam olarak belirlenmemesi nedeniyle ortaya çıkar. Bilinmezlik duygusu zamanla yerini merakа, meraksa paranoyaya bırakır. Her şeyden şüphe duymaya başladığınız bu yeni ruh halinize kaçınılmaz olarak yazara duyduğunuz saygı da eklenir; Vogt sizi dönüştürmeyi başarmıştır çünkü.



Philip K. Dick

Türkiye'nin uzay yarışına katılmamasından mı yoksa uzayı sıkıcı bulduğumuzdan mı bilemiyorum ama milletçe bilimkurgu kültürümüz gelişmedi. Bırakın Türk bilimkurgu yazarı bulmayı, türün sadık okurları bile ne yazık ki bir elin parmakları kadar. Bu köşeye yazma şerefi bana verildiği andan itibaren hangi yazarı seçeceğimi düşünerek sayısız kez kitaplara baktım. Bir köşede "Yüksek Kaledeki Adam", kalenin burçlarından bana bakarken aklımın "Ubik" düşünceleri bir anda boşaldı. Bilimkurgu kavramını fizikçilerin ve gelecek mimarlarının elinden alıp durum analistlerine ve sosyologlara veren bu tapılası varlık, herkesten çok hak ediyordu yazılmayı.

Philip K. Dick geleceğe baktığında çoğumuzun aksine teleportasyon cihazları veya ışık hızına ulaşan uzay araçları değil, insanın her nefesini kontrol eden hükümetler ve tekelleşmiş şirketler görür. Pek çoğumuz için uç noktalarda gözüken bu durum Philip K. Dick için gerçekliğin ta kendisidir. İnsanların magazin prenseslerinin bomboş hayat hikâyeleriyle uyutulduğu, bütün dengelerin 4-5 kapitalistin oynadığı çarpık satranç oyununa bağlı olduğu dünyalarda hiçbir şey göründüğü gibi olmayabilir.

Dick'in herhangi bir kitabını doğrudan tavsiye etmek istemiyorum ama yazdıklarını tatmak isteyen okurlarımıza, oldukça başarılı ama alakasız bir oyuna çevrilen *"Ubik"*'i ve *"Android'ler Rüyalarında Mekanik Koyun mu Görür?"*'ü önerebilirim.



Murat Uyurkulak

Oyunlardan başka neyimiz var...

KADEH SESİ, TÜTÜN KOKUSU, DEVRİM İHTİMALİ VE BİR İNTİKAM ROMANI -DAMLA PINAR GÖK & K. MEHMET KENTEL

Yetti okuduğun/Artık yaz/Yaz, âlemdeki son imzan bir kelime olacaktır zira/Güçlü olsan da yaz, zayıf olsan da. Zayıfsan, bakma kim olduğuna, geç dalganı ferah feza güçlünün yazdıklarıyla/Güçlüysen bırak gülsünler yazdıklarına, ihtirasa kapılma/Umutsuzluk seni hapseder, ama kurtuluş bulamazsın o zindanda/Zayıfın sığınağıdır kelime, güçlünün cümlesinden alır intikamını mutlaka. (*Har*'dan...)

Bir insanın en sevdiği yazarlardan biriyle karşılaşması bile çok sık olan bir şey değil. Bir de üstüne yazdıkları hakkında konuşmak, sorular sormak, beraber düşünmek, beraber bakmak... Murat Uyurkulak, Türkiye'nin "öteki"lerini, öteki tarihleri, ezilenlerin hikâyelerini anlattığı *Tol* ve *Har* romanlarıyla bizi neye uğradığımızı şaşırtmıştı. Çok kokulu, çok sesli, çok hisli, paramparça gündelik hayatlarımızın her aralığından sızacak kadar çok sözlüydü Uyurkulak'ın yazdıkları. Gördük ki, kendisi de öyle. İyi ki o var, iyi ki o yazıyor; Murat Uyurkulak'ı içinden çıkartabildiği için bu topraklar ve tozu birbirine karışmış tüm dilleri de iyi ki var.

Öncelikle bize biraz yazma maceranızdan bahseder misiniz? Nasıl başladı ve nasıl şekillendi?

Lise 2'de bir kıza âşık olmuştum, bana pas vermiyordu. Bir akşam bir şişe şarap alıp eve gittim, mumları yaktım, ışıkları kapattım ve ilk şiirimi yazdım; berbat bir şiirdi tabii. Teknik olarak böyle başladı, ondan sonra da hep şiir üzerinden ilerledim. İzmir'de birkaç tane fanzin çıkarttım. Ama şiir yazmak bayağı kazık bir iş, sabır istiyor. Bir de onun başka bir ruhu var, şiir yazmak için daha ısrarcı olmak ve hayatla daha romantik bir ilişki kurmak lazım. Benimse tam tersine, hayatla siyasi bir ilişkim vardı. Dolayısıyla yazdığım şiirler de bildiriye benziyordu. Sonra uzun bir şiir yazmıştım 20-30 sayfalık. Bir gün oturup bira içerken kalemi elime aldım ve dizeleri yan yana yazmaya başladım. Hoşuma gitti, baktım akıyor, devam ettim. Tol'un orta bölümü oradan gelme, çıkış noktası da o şiir oldu zaten.

Aslında Tol'un anlamını biliyoruz ama bir de sizden dinlemek istiyoruz.

Tol Kürtçe bir kelime, "intikam" anlamına geliyor. Sonradan Türkçede ve Kürtçede başka anlamları olduğunu da öğrendim ama benim çıkış noktam "intikam"dı. 250-300 sayfa kitap yazıp da isim bulamamak trajik bir şey tabii ama koymayı düşündüğüm isimlerden hiç memnun değildim. İntikam koymayı düşündüm önce; güzel olmakla birlikte çok alışılmış bir kelimeydi. Kürt Ali diye bir arkadaşım vardı, arayıp Kürtçe intikam ne demek diye sordum. Tol dedi. Aha dedim, bu! Çünkü tam istediğim gibi sert bir kelimeydi. "İntikam"ı da *"bir intikam romanı"* diye kitabın alt başlığına çektim. Ali'ye intikamın Kürtçesini sormamın nedeni de tabii ki benim siyasi tercihlerim ve hayata bakışım. Kürtlere karşı, özellikle son dönemde, tartışmalar iyice yoğunlaştı. Tol ismini koyarak bir nevi Kürt kardeşlerime bir selam göndermek istedim, kitapta da Kürt meselesi mevzubahis ediliyor zaten.

Har'da da merkeze yerleşti herhalde o mesele…
Evet ama sadece Kürtler değil tabii. Resmi tarih içerisinde görmezden gelinen bütün kesimleri didiklemeye çalıştım. Bunu da belli bir mesafeyle yapmaya çalıştım, taraf belirleyerek değil… Tabii bir taraf da belirledim aslında. Taraf, görünmeyenlerin tarafından bakmaktı. Sadece Kürtler değil, Ermeniler, Rumlar, Yahudiler, eşcinseller, kadınlar… Gayri resmî bir tarih kurgusu yapmaya çalıştım. Bunlar beni ilgilendiriyor çünkü bir ülkede gönül rahatlığıyla ve rahat bir vicdanla yaşayabilmek için her toplumun geçmiş suçlarıyla ve günahlarıyla yüzleşmesi, hesaplaşması gerekiyor. Bir nevi zehrin akıtılması gerekiyor. Bunlar akıtılmadıkça hayaletler dolaşıyor ortalıkta, bu hayaletler de insanları zehirliyor. Bugün Türkiye'de kadınlara kötü davranılıyorsa ya da Ermenilere, azınlıklara hâlâ kötü davranılıyorsa, insanlar sırf düşüncelerini ifade ettikleri için güpegündüz sokaklarda vuruluyorsa bir sebebi de bu bence.

Tol sivri dilli bir intikam romanı. Aslında yazmak da bir çeşit intikam şekli bence. Tol'u yazarken gerçek hayattan intikam alma hissini de aktardınız mı yazdıklarınıza? Yani Tol, sizin hayattan yazarak aldığınız bir intikam mıydı?
Yazarken çok öfkeliydim ama *ben şimdi bunları yazarak şunların intikamını alıyorum ya da alacağım* gibi bir şuurla yazmadım. Sonradan dönüp baktığımda bütün bir hayata karşı, çocukluktan itibaren bana bu ülkenin ve bu dünyanın sunduğu hayata karşı beslediğim hıncın orada cisimleştiğini gördüm. Sanırım "bir intikam romanı" ismini koymamın sebebi de buydu. Hepimiz az çok benzer hayatlar yaşamışızdır, aramızda mirasyedi yoksa. Berbat okullar, berbat dersler, biraz siyasi bir aileniz ya da çevreniz varsa devlet baskısı, yok Anadolu Lisesi sınavı yok üniversite sınavı, hastaneler bok gibi, 20'li yaşlarda askerlik derdi… Hiçbirisi insani değil. Yani hep kafana vura vura yaşattıkları bir hayat var. Dolayısıyla eğer başka bir hayat, başka bir dünya özlüyorsan ve buna karşı bir öfke duyuyorsan bir şekilde patlamak istiyorsun. Edebiyat da bunun bir yoluydu benim için; ama kesinlikle bir aracı değil. Benim edebi maceramdaki derdim, kendi varoluşum içerisinde beni yakan, kavuran, canımı sıkan şeylerle edebiyat aracılığıyla hesaplaşmaktı. Ben de yolumu böyle buldum, bir tür intikamdı benim için.

Severek okuduğunuz, sizde iz bırakan edebiyatçılar kimler?
Gabriel Garcia Marquez çok etkilemişti beni. Hatta şöyle bir şey anlatabilirim size… Babamın kitaplığında vardı *Yüzyıllık Yalnızlık*. 17 yaşındayken evden kaçtığımda birtakım kitapları da yanımda götürmüştüm. Bunlardan biri de Yüzyıllık Yalnızlık'tı. Yıllar sonra Tol'un ilk halini yazıyordum. Yüzyıllık Yalnızlık'ı kitaplıktan aldım ve okumaya başladım. İki gün boyunca başından kalkmadım, sonra bir daha okudum, kalktım bütün yazdıklarımı yırttım ve tekrar başladım yazmaya. Bana 100 sayfa yırttırdı Yüzyıllık Yalnızlık. Tol yayınlandıktan sonra Louis-Ferdinand Céline'in *Gecenin Sonuna Yolculuk* kitabını okudum. Herkese tavsiye ederim, müthiş bir kitap. Bunun dışında Helim Yusuf, Mehmed Uzun, Yaşar Kemal, Turgut Uyar, Edip Cansever, Cemal Süreya, Cemil Kavukçu gibi isimleri de sayabilirim.

Hayata karşı "oyun"lu olmak çok önemli bir kavram yazdıklarınızda. Mesela karakterleriniz devrim olacağını kahve fallarında görüyorlar. Büyük hikâyeleri ve anlatıları çarpıtarak, onlarla oyunlar oynayarak bir tür direniş alanı yaratıyorsunuz sanki.



YÜZYILLIK YALNIZLIĞI TEKRAR OKUDUĞUMDA, TOL'UN YAZDIĞIM YÜZ SAYFASINI YIRTIP ATTIM

Tabii ki. Bu bir tür direniş alanı açıyor. Politika yapacaksan, derdin politik bir şeyi haykırmaksa bunun başka bir sürü yolu var. Edebiyat politikanın birebir üretileceği bir alan değil. Edebiyat, hayatla ilgili her şeyi kapsar. Sadece iyiliği değil kötülüğü, çarpıklığı ve pisliği de kapsar. Edebiyat, hayatı bize görmediğimiz şekilde gösterir. Dolayısıyla ben orada devrimi anlatırken aslında devrimi anlatma ya da insanları devrime çağırma niyetinde değildim. O devrim etrafında şekillenmiş hayatlar, oradaki varoluşlardı benim ilgimi çeken. Mesela beni bir devrimcinin hayatından çok, bir işkencecinin hayatı ilgilendiriyor. Yani işkencecinin nasıl olup da onu yaptığı, eve gittiğinde ne yaşadığı daha önemli benim için. Bir de, oyun olmadı mı ne keyfi var ki hayatın? Yazarken oyun oynamayacaksak nerede oynayacağız...

İlk iki kitabınızda görünürde çok fazla kadın yoktu. Bu konuda bir geri dönüş oldu mu size?
Har'da, resmi tarihin görünmez tarafındakileri anlatma çabası içerisinde kadınları da anlatmaya niyet etsem de yeteri kadar anlatamamıştım. Birtakım tecavüzler, ensest ilişkiler ve "namus" cinayeti gibi şeyler vardı ama sonuç olarak her iki kitap da erkek aslında. Neticede ben de bütün o erkek ritüelleriyle ve baskın bir erkek kimliği zerk edilerek büyüdüm. Ben de küçüklükten itibaren bir avcı olarak yetiştirildim. Biraz kaba olacak ama "mal bu". Bilhassa Tol'u yazarken hiç böyle bir mevhumum yoktu. Biraz da samimiyetsiz buluyorum böyle bir şeyi aslında. Ben oyum, orada anlattığım şekildeyim. Kadınları hayatımda o kadar görebiliyorsam o kadar anlıyorumdur. Bu benim kabahatim ama bununla mücadele ediyorum neticede. Bunun farkına vardığım andan itibaren de üzerine düşünmeye çalıştım.

Ve yeni kitabınız Merhume'yi bunun ışığında değerlendirir misiniz?
Yeni nesildeki erkek muhabbetinin, daha doğrusu tam tersinden söyleyeyim "karı kız" muhabbetinin ne kadar baskın olduğunu ya da hangi kelimelerle üretildiğini bilmiyorum. Bizim zamanımızda çok ağır bir erkek muhabbeti vardı. Bunun içerisinde çok can sıkıcı ve midenizin zor kaldıracağı şeyler olur biterdi her zaman. Ben mümkün olduğu kadar bunun dışında kalmaya çalıştım ama eninde sonunda ben de bunun bir parçasıydım. Erkek muhabbetinin nasıl teşekkül ettiği, nasıl kurumsallaştığı, bütün o muhabbetin erkekler için nasıl bir cehennem haline geldiği, nasıl bir iktidar kanıtlama yarışına dönüştüğü ve bunun içerisinde çocuklara ve kadınlara nasıl zulüm ettikleri, yani kendi dışındakilere yaşattıkları katmerli cehennem üzerine Merhume. Aslında yine bir erkek romanı ama şimdilik önceki kitaplara göre daha fazla kadın karakter var. Bu durum zaman içerisinde değişebilir de tabii. Yazım sürecinde çok ana özellikler bile değişebiliyor bazen.

(Röportajın tamamını internet sitemiühühüh hep böyle diyip hiç yetiştiremiyoruz ki biz)



A CERTAIN MAGICAL INDEX

BALKONDAN TERS SARKAN KÜTÜPHANE –İPEK CEVAHIR

A Certain Magical Index -daha yaygın adıyla *To Aru Majutsu no Index*- doğaüstü güçlerin bilimle, büyünün de dinle varolduğu bir dünyada, Academy adlı şehirde geçiyor. Çoğumuza şu güzel yaz günlerinde kâbus gibi gelecek ama Academy, adıyla müsemma bir şehir. 2.3 milyon nüfusu olan, ilkokuldan üniversiteye kadar sayısız okullarıyla eğitim sağlayan bir öğrenci cenneti.

İşte bu şehirde dünyanın en şanssız insanlarından biri olarak doğan Kamijo Touma yaşamaktadır. Lafın gelişi bir şanssızlıktan bahsetmiyorum. Çünkü Touma, sağ kolunu kullanarak etraftaki her türlü gücü ve eylemi etkisiz hale getirebilme yeteneğine sahip. Tabii buna saldırı, aura ve tılsım gibi şeyler de dahil. *Imagine Breaker* adlı bu güç, saldırıya uğrayan biri için en mükemmel savunma tekniği olsa da, bu gücün etkisiyle kuruyup kalan şeyler arasına Touma'nın iyi şansını da eklemeyi unutmayın.

Peki Index? Peşindekilerden kurtulmaya çalışan sevimli Index'imiz, standart anime kaçış yöntemiyle çatıdan çatıya atlarken ayağının kayması sonucu kendini Touma'nın balkonundan içeriye sarkar şekilde bulur ve böylece beklenen karşılaşma da gerçekleşir. Her ana karakterin kaderinde yazılı olduğu gibi, Touma da Index'in peşindekilere bulaşır ve çeşit çeşit maceraya dalar. Böylece 24 bölüme sığmayan bir hikâye yazılır.

EZBERİNİZ GÜÇLÜ MÜ?

Aslında bu kadar bol karaktere sahip bir animede, karakterlere veya geliştirilebilecek bazı konulara biraz daha fazla odaklanılsın isterdim. Güzel düşünülmüş, kalabalık bir hikâye var karşınızda. Ve ezberlemeniz gereken bir sürü terim… İlk bölümler uzun açıklamalarla dolu olduğu ve bu açıklamalarda geçen terimler hikâye boyu kullanıldığı için, zaman zaman geri dönüp tekrar yapma ihtiyacı duyabilirsiniz, hazır olun (sadece "şanssızlık" kelimesini hatırlamak yeterli olsaydı keşke). Ancak uzak gelecekteki bir dünyanın havasına sahip bu şehirde, bazıları cidden zekice düşünülmüş detaylara sahip ve en azından geri plan açıklamaları yapılan bir macerayı izlemek, sadece kaptığı güçle önüne geleni tekmeleyen kahramanlar izlemekten daha mantıklı geldi doğrusu.

J.C. Staff tarafından yapılan animasyonun kalitesi beklentilerimin çok üstünde çıktı. "Herhalde ilk bölümlere has bir şeydir" diye ağırlık verildiğini düşündüğüm çoğu görselin, serinin sonuna kadar korunması fena halde hoşuma gitti. Savaş sahnelerinin kurgusu ve özellikle de seçilen müziklerin zamanlamaları, çaldıkları sahnelerle uyumu da ayrıca başarılıydı.

Bu arada J.C. Staff bir başka ünlü serisi Shakugan no Shana'nın DVD'lerine koyduğu komedi amaçlı *Shana-tan* bölümleriyle başlattığı geleneği, Index'in DVD'lerinde *Index-tan* ile devam ettiriyor. Serinin ve karakterlerin kendi parodisini yaptığı -ve arada "Shakugan no Shana DVD'lerini alın!" mesajı verdiği- bu kısa videolara da birkaç bölümde bir göz atabilirsiniz. Gerçi bu parodilerden sonra, karakterlere aynı ciddiyetle bakmanız biraz zorlaşabilir :)

AĞIR DEĞİL HAFİF ROMAN

Index; Kazuma Kamachi'ın light-novel tipi romanlarından uyarlandı. Son zamanlarda "bu light-novel lafı çok dönüyor", "neredeyse manga uyarlamaları kadar çoklar", "nedir bunlar" diyen bir sürü kişiye rastlamaya başladım. Japonya'da ilginç bir ortaya çıkış öyküsü olan "hafif roman" türünü; yaklaşık 200 sayfa civarı, birkaç sayfasında bir manga gibi illüstrasyonlarla sahnelerin canlandırıldığı ve genelde yılda birkaç cilt çıkan hikâyeler şeklinde tanımlayabiliriz. Index'in şu anda 20'ye yakın light-novel'ı yayımlandı ve yenileri de çıkmaya devam ediyor.

Ayrıca serinin sonunda Biri Biri karakterimiz Mikoto'nun hayranlarına sürpriz bir açıklama yapıldı. Kendisini yakında A Certain Scientific Railgun (*To Aru Kagaku no Railgun*) adlı spin-off serisinde, tabii ki başrolde izleyeceğiz. Üstelik Railgun'ın bu yıl içinde başlayacağı bile açıklandı, yani yıllar süren bir bekleyiş olmayacak.

Pekala: Index-Librorum-Prohibitorum… Şimdi bunu hızla tekrar etmeyi deneyin.

Not: Touma'nın şanssızlığından bahsettiğim sırada bilgisayarımın kendini imha etmeye karar vermesi nasıl bir işarettir?





Darker than BLACK 2

FullMetal Alchemist 2 haberleriyle aynı anda ortaya çıkan, Darker than BLACK'in ikinci sezon söylentileri geçtiğimiz ay onaylandı. Kendi orijinal serilerini bitirdikten sonra devamını getirme alışkanlığı pek olmayan Bones için ilginç, ama Darker Than BLACK serisi için umulan bir adımdı bu. Ne de olsa DtB'in finalinden sonra ikinci sezon için açık kapı bırakmışlardı. Bones'un bu hareketi, diğer serilerin fanatiklerinin de devam sezonu umutlarını alevlendirir mi göreceğiz. Şahsen, Xam'd'ın sonundan memnun olsam da hikâyenin öncesinin anlatılmasına itiraz etmezdim sanırım. DtB2 hakkında, yapım aşamasında olması dışında bir detay henüz açıklanmadı.



Bir Shakugan no Shana Yapımı Daha

Yan sayfada tanıttığımız Index'in satır aralarında bu kadar adı geçmişken, Shana'nın bir de haberini verelim. J.C. Staff'ın 2 sezon boyunca devam eden ve bir de filmi olan serisi Shakugan no Shana'nın "yeni bir yapımının" yolda olduğu açıklandı. Bir başka light-novel uyarlaması olan seride geçen sezonun, tam da kitaplarda merakla beklenen bir bölüme gelmişken sonlanması yüzünden (ve serinin popülaritesi de göz önüne alındığında) üçüncü sezonunun yapılmasının an meselesi olduğunu zaten birçoğumuz tahmin ediyorduk. Ama hemen heyecanlanmayalım, daha kimsenin ağzından "sezon" lafı çıkmadı. Sadece "yeni yapım" dendi. Yani bir başka film olma ihtimali hâlâ var. Sezon sezon devam eden anime serilerinin kötü yanı da bu işte, diziler gibi belli bir ara verdikten sonra devam edip etmeyeceğini bilemiyoruz ve çoğu için yıllarca beklemek gerekiyor.



Temmuz'da Mini(k) Sezon

Temmuz'da başlayan anime yaz sezonunda, geçtiğimiz yıllara oranla çok daha fazla sürpriz seri karşımıza çıkacak. Ekonomik krizle bunun bir alakası var mı, tesadüf mü, yoksa tamamen tatilin bize hoş bir sürprizi mi bilinmez ama bizim işimize geldiği kesin. Özellikle de şunlar:

2 Temmuz – Umineko no Naku Koro ni (Studio DEEN)
07th Expansion'ın beklenen uyarlaması; fırtına sonucu bir adada hapsolan mirasçıların etrafında dönen gizemli olayları anlatacak.

3 Temmuz – Bakemonogatari (SHAFT)
xxxHolic ve Death Note'un spin-off romanları olan Nisio Ishin'in kendi romanlarından biri ilk kez animeye uyarlanıyor. Bakemonogatari'de her biri, bir öncekine bağlı olan doğaüstü hikâyeleri izleyeceğiz.

4 Temmuz – Zan Sayonara Zetsubou Sensei (3. Sezon / SHAFT)
İddia ediyoruz, asla bu kadar umutsuz olamazsınız. Hayatınızın çaresiz ve umutsuz olduğunu düşündüğünüz zaman Nozomu Itoshiki'nin nedenlerine ve katlanmak zorunda kaldıklarına bakın.

4 Temmuz – Canaan 428 the Animation (P.A. Works)
Fate/stay Night'ın yaratıcıları Type-Moon'un, Wii'de çıkan 428 adlı görsel romanından uyarlanacak olan Canaan'da bir dedektif, bir araştırmacı, genç bir adam, serbest bir yazar ve bir kediyi buluşturan tuhaf olayları izleyeceğiz.

9 Temmuz – Spice & Wolf II (2. Sezon / Brain's Base)
Kurt Tanrı Horo ve gezgin tüccar Lawrence'ın yolculuğu kaldığı yerden devam ediyor. Yeni sezonda seri, stüdyosunu değiştirerek Brain's Base'e geçti.

9 Temmuz – Tokyo Magnitude 8.0 (BONES)
Tokyo'da 8 şiddetinde bir deprem olsa ne olurdu? İşte bu fikirden yola çıkan Bones, depremin ortasında kalan 3 kişinin eve ulaşma çabasını işleyecek.

ABe, Sonunda "Despera" Dedi

Yoshitoshi ABe, çoğu kişi tarafından ismen az bilinen ama çok tanınan sanatçılardan biri. Çünkü çoğu yerde duymuş olabileceğiniz çok başarılı bir serinin arkasındaki beyin kendisi: Serial Experiments Lain. En ünlüsü Lain olsa da ABe, Lain'in öncesinde ve sonrasında çok sayıda yapıma fikir ve tasarımlarıyla katkıda bulunmuş, diğer orijinal çalışmaları da anime adaptasyonu olarak ekranlara gelmişti.

Psikolojik yaklaşımları ve ileri görüşlü eleştirileriyle anlatıma farklı bir tat katan ve şahsen çok beğendiğim bir sanatçı olan ABe'den uzun zamandır ses çıkmıyordu. Sonunda Lain'in kadrosunun büyük bir kısmıyla birlikte kolları yeniden sıvadığını ve yeni serinin adının da "Despera" olacağını açıkladı. Lain kadrosundan Chiaki J. Konaka bir kez daha senarist olarak, Ryutaro Nakamura yönetmen olarak ve Yoshitoshi ABe de tasarımlarıyla Despera üzerinde çalışıyor.

ABe'nin bir etkinlikte açıkladığı yapımın resmi tanıtımı Temmuz ayı içerisinde gerçekleştirilecek.



N.E.M.

Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



ŞAMPİYON BEŞİKTAŞ'IM, ŞAMPİYON LAKERS'IM

- EPISODE I -

Evet akciğerleri neşe oksijeni dolu bahar tılsımları... Yeni bir NEM'den yine hepinize merhabalar, aynı zamanda da hörmetler. Geçtiğimiz sene bu zamanlarda takımım Los Angeles Lakers'ın Boston Celtics'e finallerde mağlup olup şampiyonluğu kaçırmasının ardından içimi NEM köşeme boşaltmıştım. Bu sefer de boşaltım işlemimi devam ettiriyorum, ancak bu sefer mağlup olarak değil, ŞAMPİYON olarak!!! Bu ayki yazımı Beşiktaş ve Lakers olmak üzere iki kısma ayırmayı düşünüyorum. Delice taraftarı olduğum iki takımım da alabilecekleri bütün şampiyonlukları aldılar ve 2009 senesinde beni çok mesut ettiler. Şanlı Kara Kartalımdan başlıyorum, sonra da durdurulması imkânsız Lakers'ıma geçeceğim.

ŞAMPİYONLUK BİZİM, KUPA BİZİM!!!

Yazılarımı takip edenlerin ne kadarı Beşiktaşlı, ne kadarı Fenerbahçeli, ne kadarı Galatasaraylı bilmiyorum ancak benim koyu bir Beşiktaş taraftarı olduğum senelerdir bilinen bir şeydir. Bu sene ligi internetten takip ettim, özellikle son haftalardaki maçları Digiturk Web TV sayesinde canlı olarak izleme imkanına da sahiptim. Bilgisayardan benim TV'ye güzel bir çıkış aldım ve derbileri GS ve FB taraftarı arkadaşlarımla beraber izledim. Ligin sonlarına doğru Fenerbahçe'den aldığımız mağlubiyet, geçici olarak sinirlerimi bozmuştu elbette.

Türkiye'deki akşam 8 maçları sırasında, burada saat öğlen 12 oluyor. İşte o maçın sabahında bir güzel camı kapıyı açıp temiz hava alarak kahvaltı etmiştik diğer arkadaşlarımla. Koyu Fenerli Bekir Paşa (kendisine mütemadiyen Hazreti Bekir derim), Galatasaraylı Murat ve ben formalarımızı giymiş kahvaltımızı ediyorduk. O sıra yan komşumun evden taşınmasının verdiği zevk ve de şehveti de kahvaltıma katıp yemeye devam etmiştim. Sevmezdim pek yan komşumu. Neyse, kahvaltıdan sonra bir güzel kurulup maçı izlemiştik, ancak Kara Kartalımın 2-1 yenilmesi üzerine biraz da olsa moralim bozulmuştu... Fenerbahçeli kardeşlerimi bu galibiyet için tebrik ediyorum. Kartal ufak bir yara almıştı ancak bunun intikamı Türkiye Kupası maçında alınacaktı tabii ki. Neyse efendim, zaten tüm Türkiye'nin de izlediği üzere Türkiye Kupası maçında Beşiktaş'ım Fenerbahçe'yi 4-2 yenerek kupayı "yine" müzesine götürdü. Bu maç hafta içi oynandığı için bir önceki kadar büyük bir tantana yaşanmadı benim evde ama yine de attığımız dört gol yeteri kadar heyecan yarattı zaten.

Fenerbahçe'ye 27 yıllık hasreti önümüzdeki sene söndürme yolunda başarılar diliyorum, ancak finalde yine bizle karşılaşırlarsa ki genelde biz finale kalıyoruz, Fenerbahçe'nin pek bir şansı olacağını zannetmiyorum. Bu arada 4-2'lik BJK – FB maçı da "4 gol yiyene bir penaltı" diye yeni bir terim yaratılmasına sebebiyet verdi. Ne yazık ki o noktadan sonra bırakın maçın hakemini, Merkez Hakem Kurulu gelse, hatta Meclis falan bile toplansa Sarı Kanaryayı Kara Kartalımın pençesinden kurtaramazdı... Kurtaramadı da zaten.

YER SİYAH, GÖK BEYAZ, ŞAMPİYON BEŞİKTAŞ!!!

Gelelim şampiyonluğumuza... Görünen köy kılavuz istemez. Ligin ilk yarısını altıncı sırada kapattıktan sonra yılmadan, umudumuz kırılmadan savaşa savaşa, eze eze, parçalaya parçalaya ikinci yarıyı dozer modunda devam ettirdik ve de alnımızın akıyla hak ettiğimiz şampiyonluğumuza ulaştık! SivasSpor falan bir ara kendilerince heyecan yarattı tabii ama Türkiye futbol tarihinin en deneyimli, en tecrübeli spor takımı Beşiktaş, saman alevi gibi yükselişe geçen SivasSpor'a falan şampiyonluğu verecek değildi elbette. Sivas'ı tebrik ederim, iyi yükselişteler ancak karşınızda 106 yıllık Beşiktaş ekibi duruyor...





LIONS IN THE CAGE

Son derbide Galatasaray'la yapacağımız maç öncesi güzel bir Kartal-Aslan kolajı yaptım Photoshop'ta ve de yanına Pentagram'dan Lions in the Cage'i de ekleyip bütün Galatasaraylı arkadaşlarıma yolladım. Murat İlkan abimizin aynen maçtan sonra haykırdığı gibi aslanları kafese soktuk ve aslan terbiyeciliğine soyunduk. Eheuheuhe. "In Esir Like An Eagle" da güzel giderdi aslında tabii ama o maç için en iyisi Lions In The Cage'di. Lions... Lions in the cage, see those lions in the caaaage!!!

Şampiyonluğumuzu son maça bırakmasak, Galatasaray maçından sonra İnönü'de kutlasak daha bir havalı olacaktı ama lig çok çekişmeli geçtiğinden bu mümkün olmadı ve ilk önce Kanarya pençeleyerek, sonra Aslan terbiye ederek devam ettirdiğimiz başarılarımızı en sonunda Horoz keserek sonlandırdık ve şampiyonluğumuza ulaştık. Çift kupa şampiyonluğumuz bütün şanlı Beşiktaş camiasına hayırlı uğurlu olsun!!! Unutmayın ki istikbal "Gök"lerdedir!!! Göklerin hakimi olan tek canlı da Kartal'dır. Bu seneyi üstün başarıyla tamamladık, iki kupa birden aldık, seneye bütün takımlarımıza ligde başarılar diliyorum.

2009 NBA CHAMPIONS: YOOOOUR LOS ANGELES LAKERS

2009 şampiyonu Los Angeles Lakers!!! Heves edip hava alan bütün takımlara ellerinden geleni yaptıkları için teşekkür ediyoruz. Ancak sadece tek bir şampiyon olabilir, o da LAKERS!!! Los Angeles Lakers'a birçok kişinin kıl olduğunu gözlemledim. Sebebini bilmemekle beraber ben sıkı bir Los Angeles Lakers taraftarı olmaktan gurur duyuyorum. NBA'e şöyle bir göz attığınızda en deneyimli, birbiriyle en iyi haberleşebilen, oyun kurabilen, sadece bench'iyle bile şampiyon olabilecek oyuncuları olan Lakers'a bir de şu anda dünyanın en iyi basketbolcusu olan Kobe Bryant'ı da eklediğinizde karşınıza durdurulması imkânsız bir takım çıkıyor. Normal sezonda süper bir tempoyla oynayarak konferansta birinci sıradan playoff'lara kaldık ve playoff'larda da heyecanlı bir seri yaşandı ama açıkçası diğer takımları yok etmekte pek zorlanmadık. Şimdi şöyle bir bakalım kimleri tarihe gömmüşüz...

KİMLER GELDİ, KİMLERE GEÇİRİLDİ

Playoff'larda önce karşımıza Utah Jazz çıktı, muhteşem bir performans ve tek maç kaybıyla 4-1 ezdik. Utah Jazz'dan kıl olduğum eleman Carlos Boozer... İlk aşamayı kolayca geçtikten sonra bu sefer karşımıza Houston Rockets çıktı, bunların işi Jazz kadar kolay olmadı ama son maçta "Houston, we have a problem" dedirttik ve bunları da pestile çevirdik... Bu takımda da Shane Battier'e sinir oluyorum... Neyse abicim, sonra karşımıza Denver Nuggets çıktı "Carmelo Anthony Lakers'ı yok eder" gibi sayıklayanlar oldu ancak kimin kimi yok ettiği sanırım televizyonlarda açıkça görüldü. 4-2 ezdik ve yufkaya çevirdik. Finallerde ne olduğunu ise sanırım söylememe gerek yok, Orlando Magic takımına gerçek sihri gösterdik, fazla can çekişmelerine izin vermeden 4-1'lik bir sonuçla canlarını aldık!

Michael Jordan gelmiş geçmiş en iyi basketbolcu. O bir efsane, onun pabucunu (Nike Air Jordan) dama atacak birinin dünyaya geleceğini zannetmiyorum. Larry Bird, Magic Johnson falan bile Michael Jordan'ın yanında ikinci sınıf adamlar. Ancak günümüz basketbolunun bir adet Jordan'ı var. Evet, günümüzün en iyi oynayan adamı, en iyi basketbolcusu KOBE BRYANT! Jordan'dan sonra gelmiş geçmiş en iyi basketbolcu! Kobe'yi çekemeyen bir sürü insan var, bunun da farkındayım ama meyve veren ağaç taşlanırmış. Oyun kurma, pas dağıtma, defans, ofans… Hepsinde inanılmaz işler yapıyor bu adam. Zaten coştuğu maçlarda Kobe'yi durdurmak imkânsız, bunu herkes denedi, şimdiye kadar beceren olmadı. Adam sanki kendisini savunan diğer basketbolcular yokmuş gibi oyununu oynuyor, şakırt diye sokuyor basketini. Son maçı izlemeye gelen



Dwayne Wade, kendisiyle yapılan röportajda "Kobe'ye karşı yapacağınız pek bir şey yok, sadece şutunu yolladıktan sonra potaya girmemesini umacaksınız" dedi ve de "ehueheuhe" diye güldü. O adamı da seviyorum... Ancak Kobe'yi daha çok seviyorum, tez zamanda kendisiyle tanışacağım Los Angeles'a gidip. Bu sene yine basketbolun kitabını yazdı, milyarlarca kişi önünde dünyanın en iyisini olduğunu ispatladı ve Finals MVP ödülünü de aldı. Kobe'nin yanında King James de hikâye, Superman Howard da, Carmelo Anthony de, Paul Pierce da, Dwayne Wade de...

Editörün Notu: Ailenizin yazarı Göktuğ, yılın şampiyonluk hikâyelerine kendini fazlasıyla kaptırıp iki aya yetecek kadar uzun bir NEM yazdığı için yazının yarısını gelecek aya sakladık. Ağustos sayımızda NEM kaldığı yerden Lakers anlatmaya devam edecek. Israrla bekleyiniz.



HAYALET GEMİ

Olgay Ertez
olgay@oyungezer.com.tr

Laissez Faire!

Uzun zamandır oyun sektörünün kendini tekrar ettiğinden, yaratıcılığın can çekiştiğinden şikâyetçiyiz ancak elektronik oyun piyasasının sektör olmayı başardığından emin miyiz? Sonuçta 37 yaşında, genç bir pazardan bahsediyoruz. Eğer sektör olmayı becermişse de neden kendine has üretim motifleri oluşmuş değil? Diğer yandan bir düsturun zaten var olduğunu iddia edebilirsiniz. Emin misiniz? Bu düstur oyun sektörüne mi, yoksa tamamen yazılım sektörüne mi ait? Ben bunun yazılım sektörüne ait olduğunu savunuyorum. Eğer ki oyun firmaları, oyuncuları halen yeni yazılım teknolojileriyle ya da teknolojilerin izin verdiği fikirlerle tavlamaya çalışıyorsa, tabii ki yazılım düsturundan bahsedilmelidir. Oyundan beklentilerimiz yapay zekânın daha gerçekçi, fizik motorunun daha dinamik olması veya etrafı gezerken binlerce farklı modellenmiş karakter görmek mi? Öyleyse evet, biz oyun değil, yazılım sektöründen farklılaşma çabasında olan ama farklılaşamayan programlar talep ediyoruz demektir. John Carmack'in "Bir oyundaki hikâye pornografik bir filmdeki gibidir. Olması beklenir ama o kadar da önemli değildir" sözünün, piyasada arzın talebe uymadığı bugün bile geçerliliğini koruması, bu yönde üretim yapılıyor oluşu bir gösterge değil mi?

Anlıyoruz ki firmalar, oyunların kalitesini ancak üretim sistemini değiştirerek, üretim sistemini ise yönetim sistemini değiştirerek gerçekleştirebilir. Bununla birlikte oyun firmaları, cirolarına odaklandıkları için finansmandan anlasalar da, iktisadın "i"sini henüz keşfetmiş değiller. Yenilik ya da yaratıcılık içeren her oyun arzının talep yaratacağını ummaları, 1930 buhranını birebir yaşayıp, üretim kültürlerine katamamalarının da pekâlâ sonucu olabilir. Bunun yanında yapısal sorunları da yok mu? Mesela, halen iş tanımında detaylandırma ve uzmanlaşmaya gidilmemesi?

Oyun yapım sürecinin neredeyse tamamı, yazılım mühendislerine endekslenmiyor mu? Bu tavırla mı elektronik oyunlar, kendine has bir yapı oluşturmayı düşünüyor? Mevcut üretim sisteminde yazılım dışı işleri yazılım kadrosunun yürütmesi de, iş ucuza getirilmiş gibi gözükse de aslında ürün kalitesini baltalamıyor mu? Peki oyuncuların talebi? Talep, doğrudan oyunculara sorarak algılanabilir mi? Tüketici talepleriyle enformasyon aynı yönde mi? Peki firmalar bu talepleri analiz edebilecek deneyime sahip mi, emin misiniz? Bana hiç öyle gelmiyor. Kaldı ki firmalar talep analizi yapabilse, başarısız olmaları mümkün mü?

Peki uzmanlaşmaya gidildiğinde, yeni iş tanımları yapılıp kadroların genişletilmesi mali yükümlülüğü artırmaz mı? Tabii ki artıracaktır. Ancak bunun da çözümü basit; taşeronlaşmak. Bir firma senaryosunu, kurgusunu, içeriğini, oyun motorunu tek başına üretirse ancak bu kalitede oyunlar çıkabilir. Daha iyisi için üretim sistemi değişmeli. Ana firmalar üretim sürecinde sadece birleştirici rol üstlendiğinde sektör daha da büyüyecek, iş olanakları artacak, oyun kalitesinde dinamik artış sağlanacak, tüm bunların yanında da parça başına çalışma maliyetleri düşecek. Bilmeliyiz ki birkaç yazılımcı arkadaşın kurduğu, orta ölçekli işletmelerden mucizler bekleyebileceğimiz yıllar, oyun türleri doygunluğa ulaştığında sonra erdi. Bu yüzden büyük firmaları kötüleyip, "özgür ruh" adına mikro üretimi desteklemek yerine çözümden yana olup, büyük yapılarla herkes için nasıl daha iyisinin mümkün olabileceğine kafa yormamızın zamanıdır.

BİR BAŞKA MIDIR BENİM MEMLEKETİM?

Peki Türkiye'de bir gün oyun sektörü olacak mı? Sanırım en azından insanları sadece "orjinal oyun" almaya teşvik ederek Türkiye'de oyun sektörünün oluşmayacağının farkına vardık. Varamayanlar için bu kez de şöyle söyleyelim: Oyun programcılığı, otomotiv gibi ağır sanayi olmadığından ithalatla döndürülmez. Bu sektörde ithal, üretime zerre katma değer sağlamaz. Türkiye'de oyun sektörünün adam akıllı oluşması ancak ve ancak oyun üretimiyle mümkün. Ama Türkiye'de oyun yapmak zor. Sektör oluşmadığı için iç pazarda finanse edecek büyük firmalar yok. Belki tüketim gelişirse, yurtdışındaki firmalar ülkemizle ilgilenip yatırım yaparlar. Tabii canım, siz üretiminizi iç, tüketiminizi de dış pazara endeksli yaptığınız sürece emin olun bu dualar bir gün tutar.

Yürümeyi öğrenmeden koşabileceğimiz fikrine nereden kapıldık? Sormazlar mı Türkiye'de bilgisayar oyunlarına altyapı sağlayacak diğer oyun kültürleri gelişti mi diye, gelişiminde sen ne rol üstlendin diye? Hayır efendim, bilgisayar değil, ilk başta kağıdıyla, kalemiyle, zarıyla, figürleriyle, en basit haliyle pazarlanabilir "oyun" üretebilir olmak gerekiyor. Peki üretebildik mi? Üretip pazarlayabildik mi? Bunca sene peki bu "oyun" ve "oyunculuk" adına ne yaptık? Yaratıcılıkla beslenen kurgu edebiyatını, kurgu edebiyatıyla beslenen masaüstü oyun yapımcılığını teşvik etmeden, neyi başarmaktan bahsediyorsunuz siz? Bu ülkede "oyun" mu üretilmesini istiyoruz, yoksa şişmiş yazılım mı...



Sormazlar mı Türkiye'de bilgisayar oyunlarına altyapı sağlayacak diğer oyun kültürleri gelişti mi diye?



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Oyun Dünyasını Değiştirmek

Bizi biraz olsun yakından tanıyorsanız ezelden beri dergi çıkarmanın ötesinde de işlere soyunduğumuzu bilirsiniz. Türkiye'de oyun dünyasının gelişmesi için aklımıza gelen her fikri, elimize geçen her fırsatı değerlendiriyoruz. Eskiden imkânlar sınırlıyken ancak uluslararası turnuvalar düzenlemek, oyun yapımcılarına yol göstermek gibi faydalarımız olabiliyordu. Bir şeyler yapıyorduk belki ama hep bir parça aciz hissediyorduk, hem kendimiz hem de oyun dünyası adına. Bugüne dek bu ülkenin oyun dünyasında ne vardı, bir düşünün. Oyun ithalatçıları, oyun dergi ve siteleri, oyun turnuvaları ve internet kafeler. Eğer dünyada oyun adına yapılanları takip etmiyorsanız belki "oyun dünyası bu kadardır" diye düşünüyor olabilirsiniz. Ama gezip gördükçe, başka ülkelerden meslektaşlarla sohbet ettikçe Türkiye'deki oyun dünyasının çok kısır olduğunu anlıyorsunuz.

Ne zaman ki bağımsızlığımızı ilan edip Oyungezer'e başladık, daha yeni ve ciddi projelere eğilme fırsatı bulduk. Türkiye'de oyun dünyası pek gelişmemiş olabilir. Ama bu böyle devam edemez. Bu değişecek ve bu yaz her biri sizi şaşkına çevirecek çok büyük sürprizlerimiz var.

Elbette Türk oyun dünyasını değiştirmek fazlaca büyük bir iddia. Ne kolay, ne de her babayiğidin harcı. Ama çok çalışıyoruz. Bu ekipteki herkesin nasıl çalıştığını, nasıl çabaladığını anlatamam size. Özellikle son aylarda günde ortalama 16-18 saat çalışanlarımız var. Yılmadan, yorulmadan çalışıyoruz. Seti'nin aktif olduğu son 21 aydır böyle bu. Bazen bu çabaların sonucunu hemen göremediğimiz, bir şeyler değişsin diye sabırsızlandığımız da oluyor, yine de hiçbir projenin öyle hemen meyve vermediğini, aylarca çabalamak gerektiğini bilecek kadar da deneyimliyiz. Ama ekim zamanını geçtik artık, artık hasat zamanındayız ve size güzel müjdeler verme zamanındayız.

Sabırsızlanıyor olabilirsiniz fakat önce bugüne kadar elde ettiğimiz meyvelere bir bakalım. Her şeyden önce Oyungezer elbette. İlk günden, artık kontrol bizde olduğuna göre bu ülke oyuncularının hak ettiği kalitede bir dergi yapabiliriz diye düşünmüştük. Önceliğimiz hep bu oldu, "kaliteli bir dergi". Bunu Oyungezer'in ilk aylarından başardığımıza inanıyorum. Bugüne dek bir sürü oyun dergisi yayınladı Türkiye'de. Ve bunların çoğunda bu ekipten yazarlar vardı. Çok dergiye imza attık bugüne kadar, çok büyük başarılarımız oldu. Ama hepsinde bir şeyler eksikti, bir şeyler yarımdı. İlk defa Oyungezer'le yaptığımız iş bizi tam olarak tatmin eder oldu. Bu dediğimi şımarıklık olarak görmeyin, sadece ömrünü oyun dergiciliğine adamış birinin tespiti olarak görün lütfen. Oyungezer bugüne kadar bu ülkede yayınlanmış en kaliteli oyun dergisidir. Belki en eğlencelisi olmadığını düşünebilirsiniz, en eskisi değildir, en çok amatör ruh emdirilmişi değildir belki ama net olarak söylenebilecek bir şey varsa o da en kalitelisi olduğudur.

İkinci büyük meyvemiz TTNET OYUN. Bu proje için bir yılı aşkın süredir ne kadar ter döktüğümüzü bir Allah bilir. Yılbaşında site açıldığında, sırf Flash oyun sitesi olmasına yediğimiz lafların bizi nasıl üzdüğünü, bütün oyunların lisanslanıp tek tek Türkçeleştirilmesinin takdir görmemesinin nasıl bir hayal kırıklığı olduğunu anlatamam. Buradan Esquire'a selamlar. Ama nihayet TTNET OYUN'un en önemli parçası olan "İndirilebilir Oyunlar" bölümü açıldı. Dedim ya hiçbir şey iki günde olmuyor diye. Siz Tomb Raider'ları, Commandos'ları, Splinter Cell'leri, Prince of Perisa'ları oynayasınız diye tam bir senedir gece gündüz uğraşıyoruz. Artık bu ülkenin adam gibi bir Games on Demand sistemi var. Daha önemlisi bu sistem üzerinde yüzlerce casual oyun var. Belki bazılarınız bu basit ve eğlenceli oyunlara burun kıvırdınız ama bizim için, oyun sektörü için bu hamlenin ne kadar önemli olduğunu anlatamam. Çünkü artık küçük yaştakilerin, oyunlara biraz uzak kalmışların, anne babaların, kültür bakanlığı çalışanlarının, hatta milletvekillerinin temiz, kolay ve kaliteli oyun oynayabilecekleri bir yer var. Bu, oyunculuğun daha geniş kitlelere yayılması ve kamuoyundaki imajının değişmesi için öylesine etkili ki. İlk günden beri TTNET OYUN çok önemli deyip duruyorduk. Sanırım ne kadar önemli olduğu anlaşılmaya başlanmıştır artık.

Size sürprizlerim var, unutmuş değilim. Ama bugünden bütün detaylarını istemeyin. Bir iki ay içinde tek tek patlayacak bu bombalar zaten. Ama sadık okurlarımız için bu aydan ufak birer haber uçurayım istedim. Ne bu sürprizler? İlki dünyada eşine az rastlanır güzellikte bir oyun mekânı. Öyle internet kafe falan değil. Her oyuncunun rüyasına girecek bir mekân. İkincisi dünyanın en büyük oyun ligi. Oyunlarınıza bakışınızı değiştirecek, profesyonelinden amatörüne tüm oyunculara gerçek mücadele imkânı sunacak bir lig. Üçüncüsünü söylemek konusunda çok kararsızım aslında, öbürlerinden daha yeni, içinde hala "belki"ler, "acaba"lar barındıran bir proje. Ama içimizde tatlı bir sancı var ne zamandır. Oyungezer'e kardeş mi geliyor nedir?



Türkiye'de oyun dünyası pek gelişmemiş olabilir ama bu değişecek. Her biri sizi şaşkına çevirecek büyük sürprizlerimiz var.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Epik Bir Korku Hikâyesi

Gece iki sularında, günlük "internette uzatma dakikaları" seansımın son demlerini yaşıyordum. Çağlam yurtdışında olmasa, bu uzatma dakikaları bu kadar uzun sürmezdi ya, neyse… Ekşi Sözlük'te 3-5 entry daha okudum, Oyungezer Online'da sabah yayına girecek haberlerin saatlerini beşinci kez kontrol ettim… *"Uvuaa-ah! Yatayım artık evet, evet …"* diye düşünerek bilgisayarı kapanmaya bıraktım (neden hep ben yattıktan 5 dakika sonra *"kapanamadım ben galiba?!"* diye hata mesajı verip kalıyorsun, ey melun alet?).

Sıcaktan ter bastığından yatmadan bir elimi yüzümü yıkayayım dedim. Gözlüğümü çıkardım, çamaşır makinesinin üstüne koydum ki 1,50 astigmat olan gözlerim ince bir karaltının lavaboda hareket ettiğini seçer gibi oldu. "Ne ola ki acaba?" deyip gözlüğümü taktım ki ne göreyim… 3-4 santim çapında incecik bacaklı bir örümcek lavabomda ağ örüyor! Fıtır fıtır, bir oraya bir buraya gidip geliyor, görseniz nasıl hummalı bir çalışma. *"Ah"* dedim *"örümcekcik, bula bula orayı mı buldun ağ örecek? Yarın Çağla ablan seni görürse öldürür".* Kağıt havluyla, incitmemeye dikkat ederek aldım örümceği ve banyonun camından dışarı bıraktım. İncecik olduğu için rüzgârda uça uça inerdi ki kağıt havlunun içinde.

Yüzümü yıkadım, "su içem de öyle yatam" düşüncesi geldi uykulu beynime. Birden, az önce ilginç bir tesadüfe şahit olduğumu fark ettim. Bir gece önceki "internette uzatma dakikaları" seansımın sonlarında, Ekşi Sözlük'te iki başlık okumuştum baştan sona. (Nedense) "Ankara'daki Kelebek İstilası" ve "Örümcek". Örümcekten korkan ne kadar çok insan vardı öyle… Tamam, ben de bacağı parmağım kalınlığında olan bir örümcek görsem, önüme çıkan tüm duvarlarda Sinan şeklinde delikler açarak topukları yağlarım. Lakin seviyorum ekseriyetini. Mesela bizim yeni ofiste de örümcek nüfusu oldukça fazla, ben alıp kenara koyuyorum ezilmesinler diye, Berkant, Hakan, Faruk ve Burak insanlarını ise bir korku ve kaşıntıdır alıyor.



İşin ilginci, normalde korkmadığım örümceklerin, oyunlarda karşıma çıktığında beni korkudan kilitlemesi (oyunlardakilerin genellikle en az dizim boyunda olmasının da bir etkisi vardır herhalde). İşte bu düşünceyle yöneldiğim mutfakta, içeri adımımı atmamla burnumun dibinden "VOZOOOOOVVV!" efektiyle kanat çırpan bir "kütlenin" geçmesi bir oldu! Takdir edersiniz ki gecenin ikisinde tek isteği bir bardak su ve yatıp uyumak olan bir Sinan'ı bu şekilde şaşırtırsanız, şimdi burada anamayacağım okkada bir küfür yersiniz. Nitekim de öyle oldu.

Bu nasıl bir tesadüftü, ne anlama geliyordu bilmiyorum ama dün gece Ekşi Sözlük'te okuduğum ikinci başlığa konu olan o korkunç, iğrenç "dev güve kelebeği" de mutfakta fink atıyordu işte.

Ve evet, bildiniz, örümcekten korkmayan ben, bu yaratıktan ölesiye korkuyor, tiksiniyordum. Ve bu zararsız heyvanlardan korkmakta da haklı bir sebebim vardı (şuracığa uzanıyorum izninizle, çocukluğuma gideceğiz de).

Rahmetli babaannemin Ankara Dikmen'deki evindeyiz. Yaş: 10 falan. Saat sabah 4 veya 5. Sabahın bu erken saatlerinde, gözümden uyku akarken ayağa dikilmiş olmamın sebebi, annemle babam son hazırlıklarını yapıyor, İstanbul'a yola çıkacağız. Küçük odadaki kanepede gözlerimi dinlendiriyorum. Tam tatlı tatlı dalacakken "VOZZZZOZOZOZO-OOOOOOZZZVVV!" efektiyle (etkisinin onda birini bile veremediğim)

Eğer yastık kılıfımın içinden yarım düzine güve çıkarsa, kuzuların sessizliğini bozarım!

bir ses ve kulağımdan içeri girmeye çalışan, kulağım boyutunda bir "şey" beni yerimden fırlatıyor! Gidinin güve kelebeği, sen tut kulağımın içine gir ve orada debelen! Öyle korkmuş, öyle tiksinmiştim ki size anlatamam. Netekim bizimkilere de anlatmadım utancımdan. Ama ondan sonra nerede kelebeklerin "evil twin'i" olan bu mahlukları görsem öldürme işini çaktırmadan en yakınımdaki kişiye paslarım.

Neyse, mutfağa dönelim… Yaklaşık 5 dakika süren (ve hamamböceklerine etkili olan şeltoksun bu haşerata zerre etkisinin olmadığını anladığım) bir kovalamaca sonrasında böcüğü girdiği pencereden dışarı kovalamayı başardım. Ama halimi bir görseniz, bir daha Oyungezer almazsınız "bu tırsağın sahibi olduğu dergiden hayır gelmez" diyerek. Mutfağın kapısından içeri giremiyorum, çünkü beni görse direkt kulağıma girmeye çalışacağından son derece eminim! Bir elimde Uykusuz, diğerinde şeltoks, üstüme geldikçe Uykusuz'u sallayıp şeltoks sıkıyorum. Sanırım "bugün de ne eğlendik be birader!" diyerek camdan çıktı gitti en sonunda.

Rahat bir soluk ve bir bardak suyumu alarak yatak odasına döndüm (tabii mutfaktaki bardakların yarısına kapı aralığından şeltoks sıkıldığı için, hepsini önce bulaşık makinasına dizdim). Suyumu başucuma koydum, giymek için şortuma elimi attım ve şortumdan fırlayan, artık patentini almam gereken "VOZOOOVV!" efektli ikinci bir Ankara kelebeği (ben buldum!) atladı üstüme. Akabinde olanları aynen anlatıyorum:

Kelebeği etkisiz hale getirmek için harekete geçmek istedim. Ama önce, şortundan devasa güve çıkan her erkeğin verdiği gayet normal bir tepki olan "pike ve çarşafla birlikte yere düşüp, ikisine birden sarmalanma" hareketini yaptığım için, önce bunların içinden çözülerek çıkmam gerekti.

"Operation Killer Butterfly" başlamıştı. Operasyon süresince ben en zayıf yanı (kulak!) parıl parıl parlayan bölüm sonu canavarı olacaktım, o da saldırılarımdan kaçmaya çalışacak üçgen şeklindeki ufacık gemicik. Bugüne kadar oynadığım tüm shoot'em'up'lar gözümün önünden bir bir geçti (Project-X'in yenisini yapsın Team 17!): Parlayan ve zayıf olan yanımı korumalıydım. Koştum, banyodan aldığım bir havluyu başıma sardım.

Planım, işe yarayacağı kesin olan her plan gibi çok basitti. Kelebeği balkon kapısından dışarı çıkmaya zorlayacaktım. Ama bu kez ben de savaş alanının içindeydim, kimyasal silah kullanmaya yeltenemezdim (ayrıca bir alt versiyon kelebek şeltoksu yiyince 5 kat daha hızlı ve kulağa güdümlü hareket etmeye başlamıştı). O yüzden, elime Uykusuz'dan daha etkili bir konvansiyonel silah aldım: Dünyanın en prestijli oyun dergisi Edge'le kovalanma şerefine nail olacaktı bu yeni kelebek.

Balkonu açtım ki dışarı çık… O da nesi?! Ufak bir biplemeden sonra, kulakları sağır eden sirenler çalmaya başladı evde! "Ula noliy?!" derken, suyumu aldıktan sonra alarmı da kurduğumu hatırladım. Alarm kutusuna koşana kadar pek tabii ki şifreyi unutmuştum! Alarmlar sustuğunda apartmandaki tüm komşulardan gelen seslerden, gecenin ikisinde 30 saniye süren böylesi bir sese pek alışık olmadıkları için uyandıkları anlaşılıyordu.

"Bir sorun mu var?" diye arayan alarm şirketinin çaldırdığı telefonu ararken, karanlıkta ayağımı-bacağımı bir yerlere çarptım (3 kez).

Planımdaki bu küçük sapmayı atlatınca yeniden hedefime odaklandım. Kelebeğin yerini tespit ettikten sonra dışarı çıkartmak sorun olmamalıydı, ama ışığa olan inancı Edge'le yaptığım her türlü dürtme ve süpürme hareketine üstün geliyordu. Lambanın hastası olan hayvan, peşinde bir "şey" olduğunu fark edince, odanın daha koyu yerlerine konmaya başlamıştı. Ama takipteydim. Ve interneti, kolbastıyı, kullanınca kilo verileceğine inanılan onlarca aleti geliştirmiş bir ırkın mensubu olarak en büyük silaha sahiptim: Zekâ. Ben onu içeriden dışarı kovalayamıyorsam, belki de onu dışarıdan çağırabilirdim?

Işığa karşı olan zaafını ona karşı kullanacaktım. Böceğin yerini tespit ettikten sonra el fenerini aldım, odanın ışığını kapattım ve balkona çıktım. Plan şuydu: Ortamdaki tüm ışığı kapattığıma göre, hayvanın gelmek isteyeceği tek ışık benim elimdeki fener olacaktı. Ben de balkonda olduğuma göre, otomatikman dışarı çıkmış olacaktı. Çok basitti.

Basitti, ama olmadı, olamadı. Kapının dışında durup feneri hayvanın üstüne, önüne, ardına tutarken tek becerdiğim o iğrenç duyargacıklarını, ağzından çıkartıp geri soktuğu dilini falan daha detaylı görmek oldu. O an karşı komşum olsanız, göreceğiniz manzara şu olurdu: Kafasına havlu sarılı olan, bir elinde kalınca bir dergi ve plastik bir terlik (seni ne zaman elime aldım ki?), diğerinde fener olan birisi, gecenin iki buçuğunda balkonda durmuş içeri ışık sallıyor. 2-3 dakika boyunca bunu yaptığımı görseniz, "bu delinin sahibi olduğu bir dergiyi asla evimde bulunduramam! Gelecek kuşaklara iyilik yapmak adınaaaa!" diyerek sahip olduğunuz tüm Oyungezer'leri bir araya getirip devasa bir ateş yakar, etrafında kumbaya dansı eder, şarkılar söylerdiniz! Gitarı çıkardığı anda ağzından çıkan ilk heceler "Akde…." olan çocuğu tekme tokat döverdiniz… O derece.

Neyse efendim, bu 2-3 dakikalık başta zekice gelen gerzeklik sekansının sonunda, nereden elimde peydahlandığını hatırlamadığım plastik terlikle "çatak" diye tepesine vurdum hayvanın.

Öldü. Kâğıt havluyla alıp çöpe attım.

Şimdi de sıcağı sıcağına, etkisini kaybetmeden olanları yazıyorum, bir paragraf sonra da gidip yatıyorum. Eğer yastık kılıfımın içinden yarım düzine güve çıkarsa, kuzuların sessizliğini bozup "AHYAAAAK!" diye bağırarak camdan atlayacağımı bilmenizi isterim.

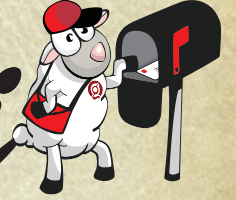
Benim sıkıcı hayatımdan 40 dakikalık bir kesit okudunuz. Teşekkür ederim. (Yaş: 33)

NOT: Bu geceyi de Ekşi'de "Michael Jackson'un ölümü" ve "Transformers" başlıklarını okuyarak değerlendirdim. Yarın akşam aynı saatte balkondan içeri "Tıriiiılıır, Tıriiiılıır Naaayt! Hihiiii Auuuw!" diyerek ve geri geri Moonwalking yaparak merhum MJ'in girmesini, o tam beynimi yiyecekken yokuşun başına park etmiş Evkur kamyonunun (bayağı tırt bir) Optimus Prime'a dönüşerek onu kovalamasını bekliyorum. Bakalım, hayırlısı.



O da nesi?! Ufak bir biplemeden sonra, kulakları sağır eden sirenler çalmaya başladı evde!

Posta İdaresi



"DAHA 13 YAŞIMDA OLMAMA RAĞMEN BU OYUN ÇILGINLIĞI BENI SIKIYOR."

Bazen hayat o kadar karmaşık ki, ne hesabını tutmak mümkün, ne de birilerine sormak. Bürokratikmiş gibi yapan, mektupların gelip mektupların gittiği, kimilerinin zarf açmakla, kimilerinin yalamakla görevli olduğu bu idare, ki Posta İdaresi diyorlar adına, bazen çok çaresiz hissediyor kendini. İdaresiz, iradesiz. Neyse ki siz varsınız, mektuplarınızda anlatırken aslında dinliyorsunuz, söylerken duyuyorsunuz, verirken alıyorsunuz. Daha dünkü çocuk 2009'un bile günleri kısalmaya başlamışken, Posta İdaresi'ne 21. kez hoş geldiniz.

NOSTALJİ-96 (MUAZZEZ ERSOY'DAN)

Merhaba Sevgili Oyungezer ailesi, 1996 yılından beridir bilgisayar oyun dergilerini takip eden birisi olarak, bugün nasıl olduysa bir dergiye mektup atma ihtiyacı hissettim. Vallahi içimden nasıl geldi anlatamam. Toplasanız iki ya da üç kere yazmışımdır mail, takip ettiğim bir dergiye. Neyse sorularıma geçeyim. Daha doğrusu 'pek soru tarzında değil de karşılıklı konuşma tarzında olacak' sorulara!

Merhaba Fırat. Hoşgeldin, ne güzel böyle çok yazmayan insanları burada görmek. Demek hem biz özeliz, hem de sen özel bir anındasın ("özel günlerinizde Oyungezer kullanın!"). Buyrun 'pek cevap tarzında olmayan karşılıklı konuşma tarzı olacak' cevaplara:

1- Ben ilk defa bir oyun dergisi aldığımda yıl 1996'ydı. Efsanevi dergi Gameshow'un aldığım o sayısında kapak konusu *Caesar 2*'ydi. Ben *Caesar 3*'ü daha çok sevmiştim ama o tadı bulamadım bir daha. *Pharaoh* da sarmadı pek. En son çıkan *Caesar* da pek açmadı.

Impressions Games'in oyunları, özellikle de *Caesar 3* benim de oynadığım tüm oyunlar içinde çok özel bir yere sahiptir. Sokakta yürüyen insanların konuşmaları, çizimlerin güzelliği, mikro-makro dengesi, o oyunlara dair hatırladığım her şey (asker yönetimi dışında!). *Caesar 4*'ü çok heyecanla beklemiştim, incelemesini almak için aylar öncesinden pazarlık yapmıştım. Bana oyun oynamayı sevdiren oyunlardan birinin devamını incelemek müthiş bir şanstı. Ama maalesef *Caesar 4* büyük bir hayal kırıklığıydı, Impressions'ın oyunlarını özel yapan o his neredeyse tamamen kaybolmuştu (bu arada bahsetmemişsin ama *Zeus: Master of Olympus* gayet güzel bir oyundur, oynamadıysan).



Ne muhteşem bir oyundun sen Sezar Abla.

Aslında varmak istediğim nokta eskilerin tadını bulamıyorum hiçbir oyunda. Hâlâ *Red Alert 1*'in bana verdiği zevki, *Fragile Allience*'ın yaratıcılığını, *Civilization 2*'nin ömrümden çaldığı zamanları özlemle anıyorum. Yeni oyunlar çok hızlı tüketiliyor ve pek bir zevk vermiyor eskisine göre ama yeni nesil kardeşlerim benimle pek bir hemfikir olmayacaktır eminim. Neden böyle oldu, ben dinozorlar safına mı geçtim? Yeni oyunların eski oyunlara göre pek bir yavan olduğu hakkındaki düşüncelerime ne dersin?

Öncelikle "genç kardeşler" hakkında söylediğin şey için seni hemen bir sonraki mektuba yönlendiriyorum, bak bir "genç kardeş" (bayağı genç hem de) bu konuda ne demiş. Hadi git ben bekliyorum seni.... Hah, döndün mü? Bu işin yaşla pek ilgisi yoktur belki de? =) Yani biraz çekici bir şey nostalji, insana huzur veriyor bir yandan, bir yandan da kendi çocukluğunu, o heyecanı çağırıyor. Eh, herkes yapınca, 13 yaşındaki arkadaşlarımız da yapıyor. Hep benzer şeyler söylüyoruz ama oyunların karakteri, oyuncuların karakteri değişiyor, bunlar doğru. Ama her şey kötüye gitmiyor, toptan yargılarda bulunmamak ve asıl özlediğimiz şeyin kendimizle ilgili olduğunu fark etmek gerekiyor bence. Bir de eleştiriyi sisteme yöneltmemiz lazım sanırım. Yani piyasa genişliyor, aktörler zenginleşiyor, yeni güç odakları olaya dahil oluyor. Ama direniş de yine bunun içinden çıkıyor, her zamanki gibi. Enseleri karartmayalım.

2- İlk oynadığım DVO *Ultima Online* olmuştu, uzun zaman oynamıştım ve şimdiki DVO'larda o tadı bulamıyorum. Yeni DVO'lar ne kadar online oyun olsalar da bana sanki single player gibi geliyor. *Ultima*'daki o etkileşimi yakalayamıyorum. Neden böyle oldu? Sen ne düşünürsün?

DVO'lara spesifik bir cevap veremem, hatta buraya hemen "bir bilene soruyoruz" ekleyelim ama benim cevabım üstte.

SON KARAR — Oyungezer Temmuz 2009

Finaller	★★★★☆
Zombiler	★★★★★
Tatil Hayalleri	★★★★☆
Sıcaklar	★★★★★

Ne kadar Okunur? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Oyungezer yazın sıcaklarına balıklama atlıyor, araştırıyor, buluyor, oynuyor, düşünüyor, yazıyor.



3... 2... 1... Fight! Berkant vs Serpil

Sayın Ulutürk,

Geçen ay *Sims 3* incelemenizde bana uygun gördüğünüz "salıncak" yüzünden cümle aleme madara olmuş durumdayım. 22'me girmeme bir iki ay kala yaptığınız bu yakıştırma yüzünden hayatımın her alanında "salıncak mı istiyosun sen ahahaha" cümlelerine maruz kalmaktayım. Tamam, sigarayı bırakıp her gün muzlu yumurtalı ballı süt içmeye başlamış olabilirim ancak unutmayın ki bunun sebebi daha fazla "VÜCUUUUAAAT" yapma hedefimdir, her gün süt içenler çocuk değildir, konuyu çok yanlış anlamışsınızdır, teessüf ederimdir.

Sims'teki yüzlerce vücut yapma aleti yerine salıncağı bana uygun gördüğünüz için sizi kınıyorum ve artık gerçekleri görmeye davet ediyorum. Salıncak istediğime dair ortaya atılan her şey bir dedikodudan ibarettir, hepsinden öte kuru iftiralardır. Size çok kırıldığımı ve bir o kadar da öfkeli olduğumu, tüm oyungezerler huzurunda açık açık dile getiriyorum ve en kısa sürede bir temyiz yayınlamamanız durumunda önce ihtarname çekip daha sonra hukuki işlemlere başvuracağım konusunda uyarıyorum. Haksız rekabete yol açıyorsunuz.

Olmadı Sayın Ulutürk.

Amanın da ofisimizin bebişi bana küsmüş mü? Agu cucu, hmm? "Tekzip" yerine "temyiz" de mi dermiş? Gel, kaçma, yanaklarını sıkıcam =) (Ama bir salıncak iyi olmaz mıydı Berkant ya?)

Bence çok güzel oldu Sayın Berkantakarcancanım.



BİR BİLENE SORUYORUZ –GÖKER:
UO yapısı itibariyle günümüz DVO'larından çok daha serbest bir tarzdaydı.Günümüzdeki oyunların dolaylı yönlendirmeleri bu hissi yaratıyor olabilir. Diğer yandan olay biraz da oyuncularda bitiyor: Beraber oynamaktan keyif alınan bir grupla gayet keyifli seanslar çıkabilir. Bu illa bir loncayla raid'e çıkmak anlamında düşünülmemeli. Ben halen küçük gruplarla takılıp bir şeyler yapmayı, o sırada geyik çevirmeyi daha çok severim mesela. Rol yapmak mı istiyorsun? Yalnız olmadığına eminim. Player Killer mi olacaksın; topla arkadaşlarını, bas düşman şehrini. Eeee sanal savaş bu, ölmek de var kalmak da :)

Ayrıca bir türün ilklerinden alınan tat kolay kolay başka oyunlarda bulunamaz. Ben bile çok oyunculu strateji modlarında hala Red Alert: Aftermath günlerini anarım.

3- Bazı eski oyunlar var ve bence yeniden yapılmayı hak ediyorlar. *Dominus* gibi, *Fragile Alliance* gibi. Neden bunun gibi bazı eskilerin yüzüne pek bakılmıyor? Galiba genelde insanlar benimle aynı fikirde değil:)
Eh, nesiller arasında zevkler değiştikçe arz-talep dengeleri de değişiyor. Maalesef bazı gözdelerimiz eskilerde kalıyor.

4- AMD Athlon 2500+, 1GB RAM, 5700 Ultra ekran kartı, beni ne kadar idare eder? Ehehehehe şaka şaka.
Valla güzel bir overclock'la 15-20 sene gidersin o makinayla. *Ehehehehe şaka şaka* (yok aslında çok ciddiyim). Bu arada sizce de "ehehe" böyle sanki sağdan sağdan cümlenin sonuna gidip oradan kaçacak bir şeymiş gibi durmuyor mu?

5- Kendinize çok iyi bakın. Öpüyorum hepinizi…
Fırat Candan

Biz de seni öpüyoruz Fırat =) İyi dilekleri maddelemek de biraz komikmiş, bu ay bayağı talibi var bu komikliğin (ileride göreceksin).

13 ÇELİŞKİLİ SAYIDIR

Selam Mehmet Abi, Oyungezer ailesi ve bu ailenin güzel insanları (gerek okur, gerek yazar). Bu benim ilk mektubum oluyor. Sorum falan yok bu ay içimi dökmeye geldim Mehmet Abi. Bundan sonra da sık sık uğrayacağım.
Hoşgeldin Deniz, sık sık bekleriz seni.

Abi ilk içimde kalan mesele şu yeni nesil oyunculuk. Daha 13 yaşında olmama rağmen bu oyun çılgınlığı beni sıkıyor.
=)
Ben onca saatimi 19 ekran bir monitörün karşısında harcamak yerine ailemle beraber küçükken oynadığım Atari'deki Tank'ı yeğlerdim. Bugün çoğunluğumuz tek başımıza bu aletin karşısına geçip saatlerce uğraşıyoruz. Tabii benim daha yaşım çok büyük değil ama gerçekten de o küçüklüğümdeki eğlenceyi bugünkü cihazlar bana veremiyor.
=)
Bir rutin içinde sıkışmış gibi hissediyorum kendimi.
İzin verirsen bir gülücük daha: =) Tamam. Sevgili Deniz, öncelikle sana "büyümüş de küçülmüş" demeye karar verdim, böyle yıllanmış oyuncuların dertlerini kendi bünyende taşıyorsun, nasıl bir empati gücü, nasıl bir kişiselleştirme bilemedim. Neyse hadi devam et lafına.

Ama bugün bilgisayarlardan uzak kalmış değilim. Elbette oynuyorum bilgisayarımda oyunumu. Gerçi yeni çıkanların hiçbirini çalıştırmıyor ama bu beni pek ilgilendirmiyor artık. Nasıl olsa siz varsınız :) Her ay bu dergiyi alıp insanın içini ısıtan sıcak yazılarınızı okumak bana oyun oynamaktan daha keyifli geliyor genellikle. Bunun en büyük sebebi sizlersiniz tabii. Oyunları rapor havasında değil de zevkli bir sohbet havasında bizlere aktaran sizler :)
Ne güzel söyledin, teşekkür ederiz. Okurlarımızın böyle cümleler yazabiliyor oluşu bizi asıl teşvik eden şey

1-2-3-4 SAÇLAR ŞAMPİYON

1-Merhaba Oyungezer sakinleri. Size bir kaç sorum olacak.
Merhaba Oyungezer çılgınları. Yerinde duramayanları. Sağa sola sataşanları. Evinde 300 kişilik parti verenleri. Komşuları dava açanları. Sokaklarda çırılçıplak gezenleri. "Deliliğin Tarihi" okuyanları. Size birkaç sayım olacak. Bu 1'di.

2- Biliyorum oyunu siz yapmadınız, yine de belki siz bilirsiniz diye soracağım. *"WWE Smackdown vs Raw"* serisi neden bilgisayarda yok? Tüm konsollar için var, PC için yok.
Muhtemelen Amerikan dövüşünden hoşlanma ihtimali olan kitleyi asıl olarak konsol sahipleri oluşturduğu içindir. Yani böyle bir hesap yapılmış olsa gerek yapımcılar tarafından. Dövüş oyunları zaten asıl olarak konsola uygun oyunlar, *Street Fighter* bile konsolla aynı anda çıkmıyor PC'ye, *WWE Smackdown vs Raw* niye çıksın?

3- Önümüzdeki yaz tatilinde güzel ve ünlü bir oyun çıkacak mı?
Çıkmaz mı? Hemen şu günlerde *Call of Juarez: Bound in Blood*, ay sonunda *Max Payne 3*, Ağustos'ta *Wolfenstein* çıkıyor. Çok da bir şey çıkmıyormuş ya, neyi unuttum? Ha bak bu ay da *Prototype, Overlord 2, InFamous* çıktı, ne güzel. Yalnız biz Oyungezer olarak hep aksiyon hep aksiyon. Cık cık.

4- Bu iki sorumu cevapladığınız için sizlere teşekkür ederim.
Anıl Yıldızaydın

Ah efendim biz teşekkür ederiz numaralarınız için. Kendinize iyi bakınız.


Bence bu "şey" dünyanın en aptal 6 şeyinden biri. Evet.


Max'in bu haline baktıkça Ajda Pekkan'a bakıyormuş gibi bir gariplik hissediyorum.

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.


"Prototype'ta bir süper teyze" için resimaltı yanıtlarınızı en geç 18 Temmuz günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ


-Tüüüh. Batmış gene dirsekler falan. Allah'tan işimiz karanlıkta da yıkama derdi yok.

Çağlar "Stormsaber" Akyol


Mario dünyasını bu bakış açısından görmek nasıl olurdu acaba?

(deli gibi para kazanıyor oluşumuz ayrıca).

Ama şunu belirteyim ki ben oyunlara karşı değilim. Oyunların bizleri sevdiklerimizden ayırmasına karşıyım. Ne yazık ki ben dahil birçoğumuz hem sınavı hem de karnelerimizi almamızın büyük bir rahatlığı içinde oyunlara gömülmüş durumdayız. Ama bu gerçek dünyadan kopmamızı gerektirmiyor. Dışarıda ne güzel gezilecek yerler var çıkalım gezelim değil mi? :)
Oyunlar sizi illa sevdiklerinizden ayırmaz, tersine bazen buluşturur bile Denizciğim. Dışarıda da, içeride de gezecek bir sürü yer var, tabii ki kaçırmamak lazım hiçbirini. Ama bence asıl güzeli senin şimdi söyleyeceklerin:

Gerçi Mehmet Abi bu aralar kendime bir PS3 almayı düşünüyorum. Herhalde benim kadar kendiyle çelişen biri yoktur :)
=) İzin verirsen bir daha: =) Çok tatlısın Deniz, seni kardeş edinmek istiyorum.

Çelişmek de bu aşırı oyunculuğun bize getirdiği sonuçlardan biri. Ama her şeyi oyunlara yıkarak, oyunları günah keçisi yaparak da bir yere varamayız (yine çelişki).
Yapacak espri bırakmadın bana Deniz. Üstelik parantezleri de sen kullanıyorsun. İdareciliğim nerede kaldı? Bana bir tek gülmek düşüyor adeta. =)) Tüm PS3'ler senin olur umarım.

Aslında daha uzun bir mektup yazma isteği var içimde ama gecenin 2'sinde anca bunu yazabildim :) Neyse Mehmet Abi dediğim gibi bundan sonra sık sık uğrayacağım. Tüm Oyungezer ailesi kalın sağlıcakla! Kendinize iyi bakın. Hoşçakalın (ayrıca unutmadan yeni yuvanız hayırlı olsun). (Ayrıca bu mektupta yapılan bütün imlâ hatalarının sorumlusu olaraktan altın makasın elle tutulan tarafıyla kafama yavaşça ama itina ile vurunuz.)
Deniz Çağtay Yılmaz
Gayet güzeldi mektubun, imlâsına neredeyse hiç müdahale etmedim, onun dışında da müdahale edeceğim bir şey yoktu zaten, sadece gülebildim=) Ellerine sağlık.

"ANTİ-SOSYAL KELEBEK"

Evet, kızın gömleğinde bu yazıyordu, bu durum bana böyle bir gömleği bilerek mi giyiyor sorusunu sordurdu çünkü bizim orada Playboy resimli (Tavşan) kıyafetler giyen ve bunun anlamını bilmeyen insanlar var…
Amaan Yusuf Can takma bunları yahu, bilse ne olur bilmese ne olur, kendi derdi.

Eöö… Şimdi sırf başlığın anlamını anlatmak için bu yazıyı yazdıktan sonra, bütün Oyungezer ailesine selamlarımı yolluyor ve çalışma hayatlarında başarılar diyerek sorularıma, isteklerime ve düşüncelerime geçiyorum…
Heyecan ve merakla bekliyoruz Yusuf Can, de bakalım.

1- Gerçekten herkesin söylediği gibi iyi iş çıkardığınızı dile getirmek isterim, nasıl söylemeyeyim ki 11 yıllık tecrübeniz var ve bu işi becerdiğinizi binlerce kez kanıtladınız. Benim dergide en çok ilgimi çeken şey Oyungezer dergisine gerçekten büyük destek olunması oldu. Yani eski derginizde sizin için şarkı yapıldığını ya da forumların bu kadar canlı olduğunu hatırlamıyorum…
Bazılarımızın 11, bazılarımızın 7, bazılarımızın 4 yıl, bazılarımızın biraz daha az tecrübesi var. Ama hepimizin ortak bir heyecanı, bir sürü şeyi farklı yapma arzusu var. Sanırım dergide de, forumda da gösterdiğimiz şey bu arzu ve bunun

EĞİTİM ŞART!

Selam K.Mehmet Abi ve Oyungezer çalışanları. Ben Eren. İyi işler. Ben sorularıma geçeyim.
Merhaba Eren, hoşgeldin, hemen cevaplar:

1- *Thief 4*'ün çıkış tarihi belli mi?
Hayır. Oyunun henüz yeni duyurulduğunu, Ubisoft Montreal'in aynı anda *Deus Ex 3*'le uğraştığının ve onun da 2010 güzünde çıkacağını düşünürsek, *Thief 4*'e daha çok vakit olduğunu varsayabiliriz.

3- Sence şu an en iyi FPS oyunu ne?
Ben doğru düzgün oynayamamış olmaktan büyük utanç duyuyorum, *Call of Duty: Modern Warfare* sanırım savaşı gösterme biçimiyle çok önemli bir yerde duruyor. Ama benim için hâlâ *Bioshock* son yılların en özel FPS'si.

4- Oyun yazarlığı eğitim gerektiriyor mu?
Oyun yazarlığı "belli bir tip eğitim" gerektirmiyor. Ama evet, eğitimli olmak, görmek ve görmeye açık olmak, okumaktan ve yazmaktan hoşlanmak, bu konularda birikimli olmak gerekiyor.

5- İstanbul'a geldiğimde uğrayabilir miyim?
İmkânı yok. Şu ana kadar herkesi reddettiğimiz gibi seni de reddetmek zorundayız. Okurlarımızdan nefret ediyoruz. Bu arada ikinci soru için seni İdaresiz'e alalım Eren. Kendine iyi bak (ofise de yaz bitmeden gel, mis bahçemizde oturalım).



İşte Boğaziçi Oyun Dergiciliği bölümünü henüz bitirmiş heyecanlı mezunlar.


Bu da ilki kadar güzel olsun tamam mı?



Bu ayın Gezenti'si kilometrelerce öteden ofisi ziyarete gelen Chi. Gördüğü ilgiden o kadar sıkıldı, öylesine sinir oldu ki hepimize... Bir süre oyun odasında, duvara yaslanmış vaziyette duran Clockwork Orange posterli çerçevenin arkasında saklandı. Sonra üst kata çıkıp bu kırtasiye kutusuna yerleşti. Meğer Jedbang'den figür kazanmaya gelmiş buraya. Halbuki neler hayal etmiştik...



SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?

fiziksel sonuçları. Bunun karşılığını da çok güzel biçimde alıyoruz sizden, teşekkürler herkese (*dünya durur, oyungezeeer...*)

2- Posta İdaresi'nin her şeyi güzel ama bir tek "3…2…1... Fight!" başlığını sevmiyorum neden insanların düşüncelerine başlık olarak "Fight" terimi konulsun? Başlık şunun gibi bir şey olsa daha iyi olmaz mıydı: "Abi arkadaşın sorunu var bir bakıver…"?
Ama onun adı zaten "Bir Bilene Soruyoruz". "Fight!" bölümünde istediğimiz gerçekten kavga çıkması, okurlarla yazarların, editörlerin, kafa göz birbirlerine girmeleri, kemik seslerinin duyulması. Anlatabiliyor muyum? Kan istiyoruz, kan! (yok öyle bir şey =)

4- Size "Geçen ayın ayıpları" ile ilgili mesaj atan kişi sayısı çoktur sanırım, bunu bir yarışmaya çevirmeyi düşünebilir misiniz?
Nasıl bir yarışmaya dönüştürebiliriz ki? Bence siz dönüştürün yarışmaya, en güzel ayıbı yapan yazara/editöre ödül verin, mesela evinizde falan ağırlayın, soğuk cacık ikram edin, yaz sıcağında buzlu buzlu, mis (*Lütfen nanesiz olsun cacık, ayıpların yarısından sorumlu editör olarak böyle özel istek yapabilir miyim? -Serp.*). Ayrıca bizim yaptığımız ayıplardan hediye kazanma isteğin çok ayıp, hatayı yapan biz, emeği ortaya koyan biz, hediye niye size gidiyor? Hıh.

5- *Half-Life: Episode 3* hakkında ne düşünüyorsunuz, tarih hakkında bir bilgi veya tahmininiz var mı?
Gabe Newell bu ayın ortalarında "Episode 3 hakkında konuşmamak için iyi sebeplerimiz var" gibi bir şey dedi. Henüz konuşamayacakları bir durumdalarmış. Bence 2009 Noel tatiline yetiştirirler.

6- DVD'nizde neden fazla mod yok? Bir *Half-Life 2* sahibi olarak…
DVD'mizde bir sürü mod var, sık sık da mod paketleri veriyoruz. Bir Oyungezer editörü ve Eren dostu olarak...

7- Son sorum da Göktuğ Abime (babaannesi için kendisine başsağlığı diliyorum). Death Magnetic'i incelediği köşe yazısında albümün en iyi 5 Metallica albümünden biri olduğunu söylemişti. Diğer 4 albüm nedir?
Göktuğ'la yaptığımız canlı bağlantıda bu soruyu kendisine yönelttik ve şu kritik cevabı aldık:
1-) Master of Puppets
2-) Black Album
3-) Ride The Lightning
4-) Kill'em All

Eh… Sorularımdan sonra hepinize kolay gelsin diyorum…
Yusuf Can Sezgenç
Steam Machine


Absürd kahramanlarımızın maceraları devam edecek, biraz gecikmeyle de olsa.

KÖPEKLER VE TAVŞANLARLA EN UZUN YOLCULUKLAR
Selamlar Oyungezer ailesi ve pek muhterem Mehmet Kentel,
Merhaba Sevgili Ömer,

Giriş cümlesi yazabilme eksikliğini konu ederek ilk paragrafı doldurma ve ardından sorulara yönelme klişesinden nefret etmeme rağmen birkaç saniye önce "writer's block" geçirdiğimden direkt sorulara geçmeyi affınıza sığınarak rica ediyorum. Rica etme, devamında cevap bekleyip ona göre davranma gerektirse de mail, mektup gibi cevabın alınması zaman isteyen durumda olduğumuzu bilgilerinize arz edip bu küçük sosyal kuralı çiğneyeceğim. Şimdi izninizle sorulara geçiyorum:
Eh ricanı kabul edelim madem, ama bir daha cevabımızı bekleyeceksin, tamam mı? Hayır madem mektupla olmuyor, bir telefon ediver yani, di mi?

1- *Sam & Max*! Seeem end Meeeeksss!!! Yeni sezon hakkında hiçbir bilgi yok. Bir ara 2009 Ocak'ta gelecek diye duymuştum fakat günler geldi günler geçti. Sizden ricam Telltale Games'i biraz eşelemeniz. Tamam, başka yapımlar yapmaya başladılar ama *Sam & Max*'i de yapacaklar mı yoksa artık Köpek ve Davşan dostumuza elveda mı demeliyiz?
Hayır, *Sam & Max*'in üçüncü sezonu için çalışmalar devam ediyor. Resmi bir açıklama olmasa da oyunun forumlarında yöneticilerin bir kısmı "2009 sonu" derken, diğerleri tarih açıklamaktan kaçınıyor. Ama oyun yapım aşamasında yani, bir aksilik olmazsa seri yoluna devam edecek.

2- Benzer şekilde *The Longest Journey* serisi de devam edecek gibi bitti. Hatta birkaç dedikodu duymuştum devam oyunuyla ilgili fakat bir şey çıkmadı. Sizin bu konuda bildikleriniz nelerdir?
***Dreamfall: The Longest Journey*'in devamı 2007 yılında duyurulmuştu ama o zamandan beri yeni bir ses çıkmadı oyun hakkında. Benim bildiğim başka bir şey yok, oyunun sonuçlanamayan projeler yığınına gitmiş olma ihtimali büyük maalesef.**

3- Burak Abi'nin gelmesine acayip sevindik. Kişisel 360 derecemiz tavan yaptı. Söyleyin planın sahibi Sinan Abi miydi?
Burak'ın gelmesine hepimiz çok sevindik. Resmen ofis şenlendi, böyle daha rahat, daha cıvıl cıvıl, daha kartonlu bir hale geldi. Planın sahibini ise asla söylemem, cesedimi çiğnemen lazım.

Hatalı "Geçen ayın ayıbı" ihbarı

Bir "geçen sayının ayıbıyla" mektubumu bitiriyorum. Posta İdaresi'nin sonunda "5 ay sabrederseniz 3. yılımızı dolduracağız" demişsin ancak 2. yıl bitecek olacak bu Kasım'da. Ama Allah söyletmiştir inşallah. O sayının 3, 5, 10 gibi sayılara ulaşması dileğiyle.
Recep Burak Sönmez

Daaat! Dediniz ve kaybettiniz sayın Recep Burak Sönmez, ben orada Oyungezer'den değil, kendi mektup cevaplama tarihimden bahsediyordum. Böyle de bencil bir insanım.

Okuduğunuz için şimdiden teşekkür ediyorum. Cevapladığınızda daha bir teşekkür edeceğim. Dergide yayınlandığında ne kadar teşekkür edeceğimi siz tahmin edin artık :) Sağlıcakla kalın.
Ömer Yolal
Zevkten dört köşe olmalısın Ömer. Teşekkürler mektup için, sevgiler.

İdare'yi tamamlamaya çalışırken bir de baş ağrısı musallat oldu. Neyse en azından başlarken karışık olan başım, biterken tek bir noktaya, ağrı merkezine odaklanmıştı. Artık hayata karşı daha netim. Geçen yaza girdiğimizde "üç ay sonra giyorum" geyikleri yapıyordum, üç ay sonra burada olacağımı bilmek güzel bir şey. Bu arada temmuz bile geldi, sene sonuna ne kaldı ki (oha)? Sıcaklar mıcaklar, klişe mevzular. *Ayşelerin de yiyebileceğini* iddia edeli kaç ay oldu oysa. Bazı şeyler değişiyor, bazı şeyler değişmiyor. Ben buradayım, beklerim. Sevgiler ve kelebekler.

K. Mehmet Kentel

İdaresiz

2-ogz'deki z harfi ne oluyor?
Eren Kuyucu
Zümüklü böcek.

Serpil ablacım benim 4 tane yazım var hepsini yeni yazdım şimdi buraya onlardan 2 tanesini yazıyorum.
Kusura bakma araya giriyorum ama, Serpil paylaşmadan edemedi sevgili Murat.

Komşusuzluk
En son ne zaman komşunuzla 2 - 3 kelimeden fazla konuşabildiiz?Sadece "merhaba,nasılsın,iyi günler," diyebiliyorsunuz deilmi ? Peki neden Sebebi sizsiniz,en son ne zaman komşunuza misafirliğe gitdiniz? ŞU oyunlardan kafanızı kaldırında biraz çevrenizle ilgilenin.
Bütün bunların sebebi biz olamayız, hayır, inanmak istemiyorum buna.

Yeni Nesil Kambur Olucak
sizdemi kambursunuz ? Yoksa kilolumu ? Peki neden ? Çünkü bilgisayar başında 10 - 13 saat oturursanız öyle olur,yemeği annenizle yada babanızla yemiyorsunuz deilmi ? Yemeği tepsiye koyup bilgisayarın başında yiyorsunuz deilmi ? Hiç oynamayın demiyorum 4 - 5 saat oynayın kalan 1 - 2 saati dışarda yada annenizin babanızın yanında geçirseniz olmazmı ? Benden size tavsiye 2 - 3 saate bir düz bir zemine (halı olabilir mesela) sırt üstü 5 - 10 dk uzanın,bunu her gün yapın 2 - 3 gün sonra bel ağrılarınızın hafiflediğini hissedersiniz.Evet Arkadaslar Badem gözlü Başaklı yazımın sonuna geldim.



(Dondurmasını bitirir ve yerinden kalkar)
Anlıyorum. Şimdi sakin ol Murat. Klavyeyi sakince yere bırak. Sırt üstü yere uzan. Her şey geçti, merak etme, yanındayız ("badem gözlü başaklı" ne be?).

PIXEL







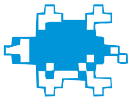
GUYBRUSH'IN SELAMI VAR!

Guybrush Threepwood dendiği zaman eminim ki birçoğunuz aynı nostaljik hisleri yaşıyorsunuz. Monkey Island'ın oyun dünyasına kazandırdığı eşsiz karakterlerden birisidir kendisi, "ve geçmişin güzel anılarından biri olarak kalacaktır" diye bitirebilirdik haberi. Ama yıllar sonra nihayet bu cümleyi başka türlü sürdürme şansımız var çünkü tam iki Monkey Island yapımı birden geliyor. Bunların ilki **The Secrets of Monkey Island: Special Edition**. Xbox Live'a gelecek ve tamamen yeni grafiklerle, yeni seslendirmelerle (ama eski seslendirme sanatçıları tarafından) ve hint sistemiyle karşımıza çıkacak. İkinci projeyse **Tales of Monkey Island** adında yepyeni bir yapım. Sam&Max'in de yeniden yapımını üstlenen Telltale tarafından hazırlanan oyun, beş bölümden oluşacak ve hem PC'ye hem de WiiWare'e gelecek. Heyecanla bekliyoruz eski dostumuzu.

METAL GEAR ARCADE

İşte beklenen gerçekleşiyor. Gerçi biz boşa seviniyor olabiliriz zira bu arcade kabinleri şimdilik (bu yılın sonunda) sadece Japonya'da çıkıyor. Konami'nin e-Amusement sistemiyle birbirine bağlanan bu kabinlerde ne mi yapıyoruz? Metal Gear Arcade oynuyoruz ve haliyle bunu online yapıyoruz. Oyunun sloganı olan *"Online Taktik Aksiyon"* sözcükleri de bize yeterli ipucunu veriyor. Bu arada kabin oldukça teknolojik. 5.1 surround ses sistemi ve eklenen 3B bir gözlükle oyunun içindeymişsiniz hissi kazandırılmış (o his için biraz Japonya'ya gitmeniz gerekmesi konumuzun dışında ama). 16 kişi olarak ister yapay zekâya ister birbirinize karşı oynayabildiğiniz Metal Gear Arcade hakkında daha fazla bilgi çıktıkça buradan sizlere duyuracağız. Kabinlerin Türkiye'ye gelme ihtimali konusunda pek umudumuz yok ama belli mi olur…

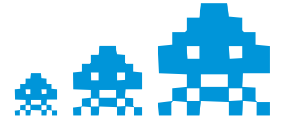




BİT BOY GELİYOR!

Nedir ki Bit Boy? Ne biti, ne piresi hem… gibi bir espri yapmayacağım (ah, çok geç). Gerçi oyun hakkında açıklanan pek bir şey yok ama ortaya ilginç bir şeyler çıkacağı şimdiden belli. WiiWare için, bağımsız bir firma olan BPlus tarafından (ki kendileri Vektor Tank'ı da geliştiriyor) yapılan Bit Boy, bizi 4-bitten alıp 128-bite kadar taşıyan bir yolculuğa çıkartıyor. Yani Atari 2600 zamanlarından başlayacağız, günümüze kadar geleceğiz. **4-bit** olan yerler zindan, **8-bit** olan yerler mağara, **16-bit** yerler kale, **32-bit** yerler labirent, **64-bit** yerler arena ve **128-bit** yerler de dünya olarak sınıflandırılmış. Oyun WiiMote'u desteklediği gibi, yan yana iki kişiyle de oynanabilecekmiş. Umarız BPlus yüzümüzü kara çıkartmaz da bir köşede unutulup giden ilginç fikirler kervanına katılmaz Bit Boy.





ESKİCİ NINTENDO!

Wii Vitality Sensor'u duymuşsunuzdur. Bu yeni aparatı sol işaret parmağınıza takıyorsunuz ve cihaz nabzınızı ölçüyor. Hem faydalı hem yenilikçi görünüyor değil mi? Sizi bu şaşırtmacalı soruyla kandırmadan önce ürünün yeni olmadığını da belirtmemiz gerekirdi ama kötüyüz biz, keklemek istedik. Yani şaşıracak bir şey yok arkadaşlar, nasıl ki GameWatch'tan Donkey Kong'un çift ekranı Nintendo DS'e uyarlandı, yani çok yeni bir şey değildi çift ekran; aynı şekilde Vitalty Sensor de yeni sayılmaz. 1998'de N64'e **Bio Sensor** adında bir aparat çıkmıştı, Tetris 64'te kullanılıyordu ve kalp atış hızına göre oyun hızlanıyor veya yavaşlıyordu. Demek ki neymiş, eskiye rağbet varmış ki Nintento'ya nur yağıyormuş.



volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:

> *Dream Theatre, Santana, Katy Perry, UNI-ROCK, Rock'N Coke, Deep Purple, Testament* konser/festivallerine gidilip bütçe krizi yaşanır.

> *Transformers: Revenge of The Fallen*, IMAX olarak izlenir.

> *Karpuz - beyaz peynir* kombosu yapılır.

YES YOU KEN

Günlerden salıydı. Ben yine klasik olarak açtım bir emülatör, Kaillera üzerinden oynayacak oyun ve insan arıyorum. Biraz *King of Fighters 98* oynadım. Yenildim. Canım sıkılmaya başlamıştı ki bir arkadaşım geldi, "bak bu kişi *Street Fighter II*'de harikaymış, bence sen yenemezsin Volki" diye gaz verdi. Neyse, çocukla pek tanışmadan başladık maça. Guile'ı seçtim ilk önce. Baktım yendi; testi geçmişti. Sonra aldım Ken'i, sanırım bir 20 kez yendim. Sonra "Ya *SF4* oynaya oynaya unutmuşum bunu" dedi. Oradan PS3'e geçtik. Orada da 10 defadan fazla yendim. Sadece iki el kazandıktan sonra da "Ya ben klavyede daha iyiyim" demez mi… Ben de *PES*'te yenilince bazı bahaneler bulurum da, bu kadar da değil. Dedim "bekle sen, *SF4* PC'ye de geldi". Siz bu satırları okuyana kadar muhtemelen 50 kez falan da PC'de yeneceğim arkadaşı.

Bu hikâyeyi anlatmamım nedeni *Street Fighter* sevmem veya oyunda iyi olmam değil. Sadece birkaç MB'lık bir oyunun zamanla nerelere geldiğini görmek ilginç olan. Hâlâ eskide kalan insanlarla oyun oynamak gerçekten çok keyifli ve Pixel de zaten bu kişiler için var.

Yine tıka basa rutubet kokan bir Pixel hazırladık sizlere şu yaz günü. Artık sınavlar bitmiş, oyun stokları tüketiliyor olsa gerek sizin tarafta. Yaz okuluna kalanlara tabii ki sabır diliyoruz ama daha çok çalışsaydınız siz de aaa. Bu ay Türlerin Kökeni'nde Olgay, gerçek zamanlı stratejilerin tarihinde uzun bir yolculuğa çıktı. Kendisinden birçok şey öğreneceğiz. Dinozorlarımız hâlâ salya sümük savaşadursun, çocukken bile psikopat olan Faruk da ilk göz ağrısını bizle paylaştı. Guru Meditation'sa bu ay tatilde. Meeert! Bize deniz getir, kum getir (e yaz gelince Pixel sayfaları da tatil diye yanıp tutuşan yazarlarını birer ikişer kaybediyor). Uzatmayayım; siz en iyisi sayfaları dilinizle çeviredurun.

Ben ofisin terasına çıkayım buzlu çayımla. Uzaklardan İstanbul'a bakıp tatile çıkacağım günü hayal edeyim. Ha bir de burada fast-food bağımlısı olduk. Yok mu ya aramızda ev yemeği yapabilen bir gönüllü? Valla bakın, bağırsaklarımız düğümlendi düğümlenecek. He? **Shrek'teki kedi bakışı.**




ALIEN BREED'E ÇEYREK KALA

Worms'un mimarı Team17, 1991'de C64'e ve Amiga'ya Alien Breed'i çıkardığında ortalığı altüst etmişti. Oyun özellikle Amiga camiasında acayip popüler oldu. Gauntletvari bakış açısı ve oynanışın üstüne zımbalanmış Alien filmi esintileri sayesinde Alien Breed, hoş bir bilimkurgu run&gun oyunu olarak tarihe adını yazdırdı. Team17'nin PS2 ve PSP için Alien Breed'I canlandırmak istediğini uzun zamandır biliyorduk ama ciddiye alınacak bir hamle görmediğimizden boş vermiştik. Ne kadar da kötüymüşüz… Zira o ummadığımız haber geldi: Alien Breed Xbox Live Arcade'e geliyor. Hem de ultra modern bir tasarımla.

Stüdyo şefi Martyn Brown'un açıklamalarına göre, Alien Breed Unreal 3 motoruyla yapılıyor ve 90 kişilik Team 17 ekibinin 25 üyesi halihazırda oyunun tasarımıyla uğraşıyor (kalan 65 kişi de Worms oynuyor zahir). Ekibin en titizlendiği konu, 1991'de çıkan ilk oyuna olabildiğince sadık kalan ama bayat da görünmeyen bir AB hazırlamak. Oyun bölümler halinde yayınlanacak (niye eskileri kırpınca ortaya hep episode'lar çıkıyor, bilmiyoruz) ve bölümlerin her biri yaklaşık beş saatlik oynanışa sahip olacak.

Microsoft'u seçmelerinin nedenini de, kendilerine bu projede büyük destek vermeleriyle açıklıyor Martyn (Xbox'ın bir numarası yok mu yani? Her şey para mı?). Bu projenin daha az gelişmiş halini yıllarca Sony'ye kabul ettiremeyen Team17 belli ki Sony'ye bu nedenle, en azından Alien Breed için, kırılmış. Bir röportajda da artık oyun projelerinde pazarlamaya yapım aşamasından daha çok bütçe ayrıldığından dem vuruyor Martyn ama PSN'deki Worms'un durumundan oldukça memnun olduklarını da dile getiriyor. "XBLA ve PSN'de 'tok' ve mücadeleye dayalı oyun kıtlığı olduğunu biliyoruz ve bu açığı kapatalım istiyoruz" diyor ve biz Pixel olarak bu cümleyi şöyle okuyoruz: "Canon Fodder'ı da baştan yapıcaz naabeer!"



Bu yıl bitmeden çıkacak olan Alien Breed'in çok güzel görüneceğinden şüphemiz yok. Oyundaki aksiyonun Dead Space tadında olacağını da duyduk ama abartmış olmamak için size söylemiyoruz. Umarız ki arcade ruhundan kopmamış bir Alien Breed gelir ve cümle aleme retronun anlamını öğretir.



ESKİ VS. YENİ

Solucan ve strateji sözcüklerini yan yana getirmek kimin aklına gelebilirdi ki? Tabii ki Team17'nin… 1995'te tanışmıştık stratejiden anlayan ilk kurtçuklarımızla. Oyunun şiddetini sevmiştik ama asıl eğlence, hain planlar yapmamıza izin veren sıra tabanlı oynanıştaydı. Gerçek bombaysa 1997'de Worms 2'yle patladı. 2B'nin büyülü dünyası hiç bu kadar şirin ve "patlamalı" olmamıştı. İki yıl sonra bu kez Armageddon kıyamet gibi çöktü üzerimize, sonra da World Party geldi, artık dünyaya açılmıştık. Ne olduysa "üç boyutlu" yüzünden oldu. 2003'ten sonra kurtçuklarımız "daha kaliteli" gözükmeye karar vermişti. Mekânlar büyümüş, silahlar artmıştı. Dosya boyutu büyümüştü ama alınan keyif tam tersi, dibe vurmuştu. Ardından 3B Worms oyunları gelmeye devam ettiyse de hiçbiri dikiş tutturamadı. Sevilmedi, sevemedik. "Aa sıkıldık bir Worms atalım" dediğimizde asla bu oyunlara bulaşmadık. Açtık Worms 2'yi, muz attık birbirimize. Her bazukada nihaha diye kötü kahkahalar attık. Eğlendik… Kısacası ne kurtçuklarımız sevdi 3B'yi, ne de biz.

PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



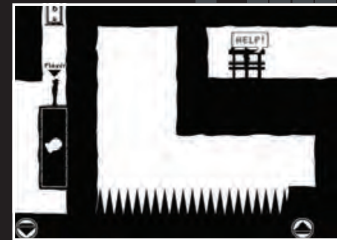
BALLOON INVASION
BÜYÜKLERE BALON

Balonlar sarmış dört bir yanınızı. Baktığınız her herde onlardan var… Evet her yerde balon, zeplin görüyorsunuz. Her biri ağır bombalar kuşanmış ve gelip bunları kafanızın üzerine bırakmak konusunda çok hırslılar. Sizin yapmanız gerekense bir dizi savaş silahınızı mekâna akıllıca dizmek. Ağır uçak-savar, roket atar, düşmanı donduran, daha fazla para kazandıran, minigun gibi birçok ek silahınız var. Ana silahınızı da siz kontrol ediyorsunuz. Bu güdümlü silahınızı da paranızla geliştirebiliyorsunuz. Toplamda 21 upgrade özelliğiniz ve üç adet de özel saldırı gücünüz var. Her şeyi çok stratejik, yerinde kullanmak da bu uzun oyundan sağ çıkabilmek de çok zor açıkçası.
http://tinyurl.com/at5n2t



CHAIN RXN
YENİ FACEBOOK ÇILGINI

İşte oyun yapımcılarına gaz verecek bir oyun. Tasarımı gibi oynaması da bir ton oyuna nazaran daha kolay ama kesinlikle bağımlılık yapıcı. Nitekim Facebook kullanıcılarının son zamanlarda en çok oynadığı oyun kendisi. Size patlatmanız gereken top adedi söyleniyor ve siz de o bölümün bir yerine kendi renkli dairenizi açıyorsunuz. O alana değen tüm hareketli toplar patlamış sayılıyor (Alman usulü) ve size puan kazandırıyor. Yüksek puan kazanmanın formülüyse topların renkli alanlara aynı anda değil art arda çarpması. Ancak bu şekilde yüksek puan alabiliyorsunuz. Bu da sizi daha çok oynamaya itiyor ve şikayetçi olmak bir yana geçip giden dakikaların bile farkına varmıyorsunuz. Arkadaşlarınız arasında bir liderlik tablosu tuttuğu için, hırs yapıp oyuna yumuluyorsunuz. Biri Facebook'u kapatabilir mi?!
http://tinyurl.com/chainrxn



SHIFT 4
27'NCİ KAPININ ARKASINDA NE VAR?

Yaratıcı oyunlar sadece PC/konsol ortamlarına çıkar ve boyutları büyük olmak zorundadır diye mi düşünüyorsunuz? Gelin sizi Shift'le tanıştıralım. Tamamen kendine has bir oyundur kendisi. Boyutları da bir elin MB sayısını geçmez! Ayrıca bu oyunu iPhone'da da rahatlıkla oynayabilirsiniz. Nedir peki? Shift her şeyin siyahlardan ve beyazlardan oluştuğu bir bulmaca oyunu. 1'den başlayıp 27 no'lu kapıya kadar gidiyorsunuz ve macera bitiyor. Dikkat etmeniz gereken ilk şey süre çünkü sadece 10 dakikanız var. Diğeri de doğru yerlerde Shift tuşuna bastığınızda karakterinizi siyahtan beyaza (veya tam tersi) geçirebiliyor oluşunuz. Ana amacınızsa iki evren arasında yolculuk yaparak doğru çıkışlara ulaşmak. Kesinlikle öneriyoruz Shift 4'ü. Beğenirseniz önceki oyunlarını da zevkle oynayacağınız garanti.
http://tinyurl.com/shiftgamee



DERS 03:

G.Z.S. TARİHİ

BU AY BLOK DERS YAPIYORUZ ÇÜNKÜ KONUMUZ AĞIR, ÇOK AĞIR... GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ OYUNLARININ KÖKLERİNE DÖNÜYORUZ, KALEMİNİZ KÂĞIDINIZ HAZIR MI? -OLGAY ERTEZ

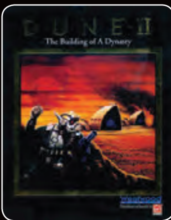
...Arkadaşlar, bugünkü dersimizde Gerçek Zamanlı Strateji türünü, tarihsel gelişim süreci ve belli başlı ekollerle işlemeye çalışacağız. Sanıyorum önceki derslerinizde ana hatlarıyla klasik strateji türüne giriş yapıp Sıra Tabanlı Strateji türünü bitirdiniz. *Hayır hocam, biz o konuyu daha işlemedik.* Nasıl işlemediniz, geçen ders ne yaptınız? *Kaan hocayla FPS tarihini bitirdik.* Stratejiye giriş yapmadınız mı? *Hayır hocam.* Peki çocuklar, bugün sizi pek sıkmayayım o zaman ama bugün bu konuyu da işlememiz lazım. Serpil ve Volkan hocayla görüşürüm artık ek dersle klasik tarzda ve sıra tabanlı strateji türlerini de bir ara halletmeye çalışırız. Ama bugün en azından klasik strateji türüne girişle başlayalım ki devamında GZS'yi anlatabilelim. Tamam mı?

DERSE GİRİŞ

Çocuklar, tahmin edeceğiniz üzere GZS türü, klasik tarzda strateji türünün alt sınıflarından biridir. Klasik anlamda strateji türüyse dünyadaki en eski oyun türlerinden biri olmasıyla bilinir. Mesela satranç, tavla ve rakibe karşı taktik kurmayı gerektiren benzeri oyunlar, tarihsel gelişimini yüzlerce yılda tamamlamış strateji türünün örnekleridir. Bu türde ilk örneklere M.Ö. 3500 civarında antik Mısır'da rastlayabiliyoruz. Tabii ki bu strateji oyunlarının antik dönemlerde sadece Mısır'da oynandığı anlamına gelmiyor. Mısır'a yakın dönemlere ait buluntular sayesinde benzer oyunların Çin, Hint, Mezopotamya, Anadolu ve Maya medeniyetlerinde de oynandığını biliyoruz. Strateji türünün 5500 yıllık geçmişine bakarak tüm oyun türlerinin anası olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz sanırım. Bizim bugün işleyeceğimiz GZS türünün kökleriyse daha yakın bir zamana, 19. ve 20. yüzyıla dayanıyor. GZS, her ne kadar strateji türünün bir alt kolu da olsa temellerini sıra tabanlı strateji oyunları gibi klasik sıra tabanlı zekâ oyunlarından almaz. Bunun yerine tüm dinamiklerini daha realist savaş oyunları üzerine kurmuştur. Literatürde "Wargames" olarak da geçen savaş oyunlarının kökeni ise çok daha yenidir.

Peki çocuklar savaş oyunları denince aklınıza ilk hangi oyunlar geliyor? *Warhammer hocam!* Çok güzel, minyatür ve zarlarla oynanan savaş oyunları... Başka? *Risk hocam...* Bravo! Risk dünyada en çok oynanan

NEREDEN NEREYE...


1992 Ocak
Dune II: The Building of a Dynasty


1995 Aralık
Warcraft II: Tides of Darkness


1996 Kasım
Command & Conquer: Red Alert


1997 Eylül
Total Annihilation


1997 Ekim
Age of Empires


1998 Mart
Dune 2000


1998 Mayıs
Warhammer: Dark Omen


1994 Ocak
Warcraft: Orcs & Humans


1995 Ağustos
Command & Conquer


1997 Mart
KKND


1997 Haziran
Constructor


1997 Ekim
Earth 2140


1998 Mart
Starcraft





savaş oyunlarından biridir. Başka? *Monopoly hocam!* Attınız ama bu sefer tutmadı çocuklar. Monopoly, klasik sıra tabanlı strateji türünde bir oyundur. Hiç Monopoly'de savaş olur mu? *Olur hocam, bizim evde ne zaman oynansa annemle babam birbirine giriyor, oradan biliyorum.* İlahi çocuklar... Neyse dersimize dönelim. Bahsettiğimiz savaş oyunlarının ilk örneklerinin 19. ve 20. yüzyıla ait olduğunu söylemiştik. Mesela Risk, Parker Brothers patentiyle ilk defa 1957'de piyasaya sürüldü. Hepimizin bildiği Games Workshop'un Warhammer serisiyle ise 1980'lerde tanıştık. Peki bunlardan çok daha eski savaş oyunlarını bileniniz var mı? Yok mu? Modern anlamda ilk savaş oyunu Herbert George Wells'in 1913'de yayınladığı "Little Wars"dır. Little Wars hem oyun, hem de fantastik bir kurgu sistemi paketi değildi, tamamen



o zamana kadar geçen tarihi konu alan savaşları oyunlara aktarmak için gerekli dinamik ve ölçütlerden bahseden bir kural kitabıydı. Peki H.G. Wells'in Little Wars'ından önce savaş oyunları yok muydu? Tabii ki vardı. Bunlardan en bilineni Prusya ordusunda subayların eğitiminde kullanılan Kriegsspiel'dir. Kriegsspiel'in ilk kural kitabı 1824 yılında teğmen Hofkriegsrat von Reiswitz tarafından yayınlandı. Kısaca çocuklar hemen hemen 185 yıldır, bıkmadan usanmadan dünya savaş oyunları oynuyor.

BİLGİSAYAR OYUNLARI VE GZS'NİN DOĞUŞU

Tabii bilgisayar icat edildikten sonra insanlar masaüstü yerine bilgisayar başında savaş oyunları oynamaya başladı. Ama bu da hemen gerçekleşmeyecekti. Bildiğimiz gibi 1947-1972 arası, bilgisayar oyunları tarihinde taş devri olarak nitelendirilir. Pong!'un çıkışıyla sona eren bu devri 1972-1982 yılları arasındaki oyun makineleri, yani "Arcade" çağı takip eder. Ancak her iki dönem de strateji türünün doğuşu ve gelişimi için uygun değildir. Çünkü 1947-1972 arası dönem teknolojik yetersizlikler, Arcade devri ise halka açık oyunların hızlı, hemen tüketilebilir basit yapısı yüzünden strateji için uygun ortamı hazırlayamaz. Ancak 1980'lere gelindiğinde modern anlamda bilgisayar oyunları çağı başlar. Buraya kadar anladık mı arkadaşlar? *Hep bir ağızdan* *Anladık öğretmenim!* 1982-1992 yılları arasında pek çok türde ilk örnekler verilmiş ve nihayet ana türler olgunlaşmaya başlamıştı. Bu dönemlerde GSZ nitelikleri taşıyan pek çok oyun yapılsa da bu türün ilk resmi örneği Dune II'dir arkadaşlar. Dune II'nin yaratıcılarından Brett Sperry, Dune II'nin türünü GSZ olarak lanse etmeseydi ve türün isim babası olmasaydı böyle bir resmiyetten bahsedemezdik kuşkusuz. Diğer yandan Dune II sadece "savaş oyunu" olarak anılsaydı bile, üretim ve çatışma aşamalarının ikisinin de gerçek zamanlı kontrol edildiği ilk oyun olması sebebiyle de yeni bir başlangıç kabul edilebilirdi. Ama asıl önemlisi Dune II'nin çıkışını da anlatarak GSZ türüyle tanışmamız ve bu türün kökenlerini arayışımız sona eriyor. İsterseniz 1992-2009 yılları arasındaki gelişimi ana ekollerle inceleyelim. Bunlardan ilki tabii ki Brett Sperry'nin de mensubu olduğu Westwood ekolü.

A. WESTWOOD EKOLÜ (1992)

GZS dünyasını kökünden değiştiren dört ana ekolden biridir. Westwood ekolü, adını *Dune*, *Command & Conquer* ve *Command & Conquer: Red Alert* serilerinin yapımcısı Westwood firmasından alır. Tahmin edeceğiniz gibi bu ekolün ilk örneği *Dune II*'dir. Ama ana hatlarına kavuşması 1995 yılında çıkan *Command & Conquer* ile olacaktır. 1996 senesi Westwood ekolünün altın yıldır çünkü *Command & Conquer: Red Alert* fırtınası dünyayı kasıp kavurmaya başlamıştır. *C&C* ismini taşıyan ancak ilk oyuna hiç benzemeyen, tamamen yaratıcı, birim ve taktik dengesinin oturduğu yepyeni bir oyunla karşılaşmak oyuncuları hayli şaşırtmıştı. Ancak en önemlisi Westwood ekolü, *Red Alert*'le GZS'nin bu kanatta olgunlaştığını kanıtlamıştı. Görüldüğü gibi 1995-1996 Westwood ekolü için oldukça parlak yıllardı. Diğer yandan bu durum kelebek etkisi yaratarak bu ekolün diğer firmalara da yayılmasına sebep olmuş, GZS furyası dönemini başlatmıştır. GZS furyası, özellikle *KKnD* serisi ve *Earth 2140* gibi güzel yapımları oyunculara kazandırmıştı.



1998 Ekim
KKnD2: Krossfire



1999 Ağustos
Command & Conquer: Tiberian Sun



2000 Mayıs
Ground Control



2000 Ekim
Red Alert 2



2001 Mart
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



2001 Nisan
Cossacks: European Wars



1998 Temmuz
Commandos: Behind Enemy Lines



1999 Eylül
Age of Empires II: The Age of Kings



1999 Eylül
Homeworld



2000 Ekim
Sudden Strike



2000 Kasım
Sacrifice



2001 Haziran
Emperor: Battle for Dune



2001 Temmuz
Desperados: Wanted Dead or Alive

Ancak Westwood ekolünün bu hızlı yükselişi 1998'de *Dune 2000*'in çıkmasıyla duraksadı. Aslında *Dune 2000* başarısız bir oyun değildi, ancak gerek *Red Alert* üstüne yeni bir şey koyamamış olması, gerekse *Dune II*'nin yeniden yapılmış hali gibi gözükmesi beklenen ilgiyi uyandıramamıştı. Bu olanların asıl sebebiyse, aynı yıl *Starcraft* gibi bir fenomenin tüm dengeleri alt üst etmesiydi.

1999 yazında Westwood, merakla beklenen *Command & Conquer: Tiberian Sun*'ı yayınladı. Uzun süre beklendiği için mi yoksa sinematikler ve kurgunun başarısından mıdır bilinmez, türe pek de yenilik katmadığı halde oyun gayet güzel tuttu. 2000 sonbaharına gelindiğindeyse ortalığı karıştıran *Red Alert 2* oldu. EA'in bünyesine katılan Westwood, üslup değiştirip hem ciddi bilim ve siyasal kurgu temasını, hem de saf makro yönetim tarzını terk etme eğilimine girmişti. Çokça beğenilse de eski hayranları tarafından her fırsatta eleştirildi.

2001 yazında tamamen 3B olan ilk ürün, *Emperor: Battle for Dune* sahneye çıktı ama 3B teknolojisi oyuncuları tatmin edecek boyutlara henüz ulaşmadığından, oyun *Dune 2000* ile aynı kaderi paylaşacaktı. Ancak bu bir kayıp değildi, zira ekol 3B sisteminde daha önce sınanmıştı. Tüm hata ve eksiklerden ders alınmış olacak ki 2003 kışında *C&C: Generals* beklentileri fazlasıyla karşılayarak yeni fenomenimiz oldu. Bunda *Generals*'ın ekolü, hiç olmadığı kadar bol yenilik ve çeşitlilikle tanıştırmış oluşunun payı da büyüktür. Bunu 2005 ve 2007 baharında çıkan *Act of War: Direct Action* ve *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* takip etti. Westwood tarihin tozlu raflarında yerini alsa da başlattığı ekol halen etkisini sürdürmekteydi.

WESTWOOD TARZINDA TEKNİK YAPI

Bu ekolde ekonomik sistem oldukça basit dinamiklere sahiptir. Bu sebeple üretimde değer birimi olarak tek meta sistemi kullanılır. *Dune* serisi için bu meta "spice", *C&C* için "Tiberium", *Red Alert* için "Ore" şeklinde sıralanabilir. Tek meta sisteminin tercih edilmesi tesadüf değildir. Ham maddenin hem toplanmasında hem de işlenmesinde tek meta, çoklu meta sistemine göre daha çeviktir. Diğer yandan üretim konusundaki bu hız, aynı zamanda çatışmalardaki birim sirkülasyonu ve dolayısıyla oyundaki adrenalin dozunu artırır. Üretimdeki bu esneklik aynı zamanda çatışmaların kütlesine ve yıkıcılığına da yansımıştır.





Westwood tarzında birim limiti yoktur, sadece üretim merkezleri ve savunma binaları için limit, "enerji" unsurudur. Bina üretimi bu ekolde kilit öneme sahiptir çünkü birim yelpazesindeki gelişim sadece farklı binaların üretimiyle mümkündür. Öznel geliştirmelere 3B dönemine kadar yer verilmez. Seçilebilir her fraksiyonun kendine has "üstün", oyun kazandıran birimi vardır.

Bu tarzı diğerlerinden farklı kılan en önemli unsurlardan biri de senaryoyu işleme tarzıdır. Westwood ekolü ara video oynatımında sinematik dediğimiz bir tekniği benimsemiştir. Ara videolar bilgisayar teknolojisiyle desteklenmiş ancak aktörler tarafından canlandırılmıştır. Bu teknik oyuna alternatif gerçeklik ve etkileşimli film hissi kazandırır. Westwood ekolünden bilim ve siyasal kurgu örneklerine sıkça rastlanmasının bir diğer sebebi bu üsluptur.

B. BLIZZARD EKOLÜ (1994)

1994 kışında Blizzard'ın *Warcraft: Orcs & Humans*'ı piyasaya sürmesiyle başlayan bu ekol, GZS tarihindeki dört ana ekolden ikincisidir. Ana hatlarına 1995 yılında *Warcraft II: Tides of Darkness*'ın çıkmasıyla kavuşur. Ekolün en sansasyon yaratan ve aynı zamanda zirve noktasına taşınmasını sağlayan oyun şüphesiz 1998 baharında çıkan *Starcraft*'tı. Başarı grafiğini 2002 yazında çıkan *Warcraft III: Reign of Chaos* ile 3B dinamiklerine aktarıp yükselterek devam ettirmiştir. Özellikle 3B sistemine geçtikten sonra, Blizzard ekolü de tıpkı Westwood gibi diğer firmalarca benimsenmiş ama başarısının altında yatan karmaşık ve mükemmeliyetçi oyun dinamikleri taklit edilmesini zorlaştırmıştır. Bu yüzden Blizzard ekolünde ürünler veren, özellikle 2002 sonrasında pek çok firma olsa da hiçbiri başarılı olamamıştır. Bu bağlamda Relic'in



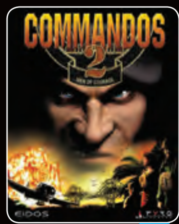
2004 sonbaharında çıkan *Warhammer 40,000: Dawn of War* adlı oyunu Blizzard ekolünde yer alan ve bizzat Blizzard elinden çıkmadığı halde başarılı olan tek örnek olarak ayrı bir yere sahiptir.

BLIZZARD TARZINDA TEKNİK YAPI

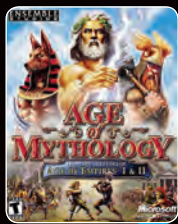
Blizzard ekolünde ekonomik sistem çoklu meta üstüne kurulmuştur. Buna paralel olarak her birimin kendine ait rolü, artısı ve eksisi vardır. "Üstün" birimler bu ekolde de bulunur ama tek başlarına yeterli değildirler. Blizzard ekolündeki bu tavır, taktiklerde birim çeşitliliğini ve kombinasyonu zorunlu kılar. Birim üretiminde gerekli olan metanın çeşitliğine rağmen ikame edilemezliği, birimlerin rollerin ve niteliklerinin kendine has oluşu, oyuncuları hammadde toplama ve üretim makrosuyla üretilen birimlerle yapılacak mikro taktikleri eşgüdümlü planlamaya iter. İşte bu sebeple Blizzard ekolü, Westwood'a göre çok daha karmaşık, çok daha mikro ve taktikseldir. Üstelik Blizzard'da Westwood'dan farklı olarak birim limiti de söz konusudur.

Peki birbirini böylesine kısıtlayan dinamikler olmasına rağmen Blizzard ekolü oyuncuları sıkmadan nasıl başarıya ulaşmıştır? Bunun ilk cevabı birim tasarımı ve rol dağılımında yatıyor. Bu ekolde birimler birden

NEREDEN NEREYE...


2001 Eylül
Commandos 2: Men of Courage


2002 Temmuz
Warcraft III: Reign of Chaos


2002 Ekim
Age of Mythology


2003 Mayıs
Blitzkrieg


2003 Eylül
Homeworld 2


2004 Haziran
Ground Control II: Operation Exodus


2004 Eylül
Codename: Panzers


2001 Ekim
Stronghold


2001 Kasım
Empire Earth


2003 Şubat
Command & Conquer: Generals


2003 Nisan
Rise of Nations


2003 Ekim
Commandos 3: Destination Berlin


2003 Ekim
Empires: Dawn of the Modern World





fazla rolde, farklı özellikleriyle kullanılabiliyor. İkincisi, birimlerin birbiriyle etkileşiminden doğan kombinasyonlar taktiksel çeşitliliği artırıyor. Son olarak da birim yelpazesi kadar, eklenti ve geliştirme yelpazesinin çeşitliliği taktikleri hem sayısal hem içerik olarak zenginleştiriyor.

Blizzard ekolünün üslubu da diğer GZS'lerden oldukça farklı ve sıcaktır. Bu ekolde oyun içi görsel ve işitsel detaylara oldukça önem verilir. Üstüne kar yağmış bir çam ağacı, yazın susuzluktan kurumuş bir tarladaki korkuluk, çöl kumuna gömülmüş bir uzay aracının enkazı, şiirsel ve derinliği olan sözlü hitaplar... Buna bağlı olarak görsellik, birimlerin animasyon ve tasarımı kadar dekorlarda da önem taşır. Diğer yandan ister fantastik, ister bilim kurgu temalarında olsun Blizzard oyunlarında detaylara saklanmış espriler vardır. Tüm bu nitelikler Blizzard ekolündeki oyunların atmosfer kalitesini açıklamak için yeterlidir.

C. TARİHSEL GZS EKOLÜ (1997)

Bu ekol, gelişimine Rick Goodman'ın 1997 sonbaharında çıkan ünlü *Age of Empires* serisiyle başlar. 1999 sonbaharında çıkan *Age of Empires II* ise ekolün değişmez niteliklerini belirleyen oyun olur. Türün tarihsel ve anonim dinamiklere dayanıyor oluşu Westwood ekolü gibi bu ekolün de farklı firmalarca kabul edilip çok sayıda başarılı ürün vermesine



imkân tanıdı. Özellikle 2001'in *Cossacks* ve *Empire Earth*'ü, 2003'ün *Rise of Nations* ve *Empires: Dawn of the Modern World*'ü başarılı örneklerdi.

Bu ekolün kökleri, diğer iki ekolden farklı olarak savaş oyunlarından ziyade sıra tabanlı stratejilere (STS) dayanır. Gelişim sürecinde diğer iki GZS ekolden çok, özellikle *Civilization* gibi STS'lerden etkilenmiştir. Ve sonunda da ana prensiplerin STS'den GZS'ye aktarımı başarıyla sağlanmıştır. Bu ekolde birim yelpazesi, maliyet, kullanım ve avantaj endeksleri gerçekçi bir üsluba sahiptir. Buna rağmen simülasyon olma kaygısı yoktur.

D. TAKTİKSEL GZS EKOLÜ (1998)

Dört ana GZS ekolünden sonuncusu da taktiksel ekoldür. Kendi içinde de farklı dallara ayrılan bu ekolün kısmen başlangıcı *Commandos: Behind Enemy Lines* olarak kabul edilir. Taktik ekolde üretim ve makro yoktur. Eldeki sınırlı birimlerin en etkin şekilde kullanılmasına odaklanılmıştır. *Commandos* ise bu ekolün RYO öğelerini taşıyan "takım kontrolü" grubuna mensuptur. Özellikle de *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, *Desperados: Wanted Dead or Alive* ve *Commandos 2: Men of Courage* bu gruptaki en güzel örneklerdir.

Bu ekoldeki ikinci grup ise CDV'nin başını çektiği taktik strateji yorumudur. Burada dramatizasyon ve karakterleşmiş birimler yoktur. Oyuncu, birimlerle duygusal bağ kurmaz. Birlikler yine sınırlı olmasına rağmen devasadır. Kısmen de simülasyon kaygısı vardır. En bilinen örnekleri *Sudden Strike* (2000), *Blitzkrieg* (2003), *Codename: Panzers* (2004) ve *World in Conflict* (2007) şeklinde sıralanabilir.

E. 3B EKOLÜ (1997)

3B ekolü başlı başına bir sistemden ziyade, bir dönemin tartışma konusu olmasından ötürü dört ana ekol arasında yer almaz. Ancak genel olarak diğer tüm ekollerden etkilenmiş ve onları etkilemiştir. Kökeni, tahmin edebileceğiniz gibi 2B ve 3B sistemleri arasında tercih yapmanın kendi eksi ve artılarının olduğu, grafik teknolojisinin yetersiz kaldığı günlere uzanır. Chris Taylor'ın, ilk 3B GZS olan *Total Annihilation*'ı (1997) yayınlaması ekolün başlangıcı kabul edilir. Ancak gelişim süresi oldukça uzun ve sancılıdır.

Sonraki yıllarda *Homeworld* (1999) ve *Ground Control* (2000) ile yeşeren umutlar, 2003'te *Homeworld 2*'yle gerçeğe dönüştü ve *Supreme Commander*'la (2007) son halini aldı. Böylece dersimizin de sonuna geldik. Anlamadığınız yer ya da sorunuz var mı? Yok mu? O zaman, gelecek derste görüşmek üzere...



2004 Aralık
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



2005 Mart
Act of War: Direct Action



2006 Şubat
Star Wars: Empire at War



2006 Mart
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



2007 Mart
Command & Conquer 3: Tiberium Wars



2007 Eylül
World in Conflict



2004 Eylül
Warhammer 40,000: Dawn of War



2005 Nisan
Empire Earth II



2005 Ekim
Age of Empires III



2006 Eylül
Company of Heroes



2007 Şubat
Supreme Commander

GERÇEK ZAMANLI STRATEJI OYUNLARI SIÇRAMALAR YAPARAK BİR ANDA DEĞİL, BİLAKİS ADIM ADIM, BİRBİRİNİ TAKİP EDEN YAPIMLARLA OLGUNLAŞIP GELİŞTİ...



FURKAN FARUK AKINCI

İLK GÖZ AĞRIM



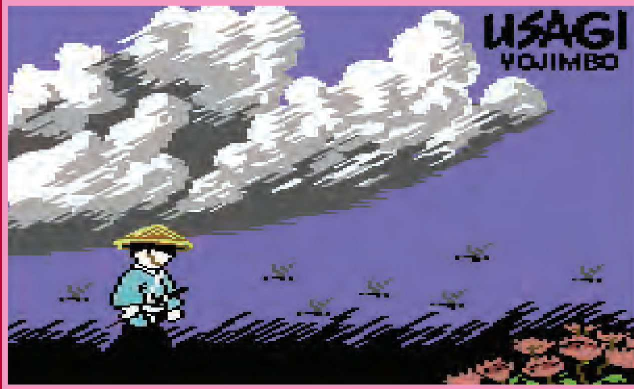
"Mırmırmır… Yok o öyle değil bak mırmırı… Ulan dur iki dakka be… Mırmırmırmır… Öyle yapma kırarsın bak. Mırımrırmırı…" Birtakım sesler duyuluyor içeriden… Belli ki evde alışılmışın dışında bir şeyler dönüyor o sıra. Teyzemlerin evindeyiz… Yaşımdan fazlasını bilmediğim için çift haneli rakamları henüz telaffuz etmeye bile başlamamışım. 80'lerin son demleri… Annemin permalı saç ve vatkayla gezdiği, teyzemin gözlüklerinin kocaman olduğu, benim de kuzenimle asla anlaşamadığım zamanlar. Eşek herifle kâh anneannemde, kâh onlarda, kâh bizde sürekli birlikteyiz ve sürekli kavga ediyoruz.

Kuzenin doğum günüydü ve ne hikmetse doğum günlerinde istisnasız süper hediyeler alınırdı ona. İçeride kopan çığlıktan anlıyorum ki yine ezber bozan bir durumlar var. Ortama girmeyi hiç istemiyorum ama bir yandan da merakım ayaklarımı yakalamış, beni salona doğru sürüklüyor. Salona giden son kavşağı döndüğümde gözüm Barad-Dur kulesini görmüş Frodo gibi kamaşıyor… Millet televizyonun karşısına kurulmuş, bir şeyler yapılıyor. Arkalarında da kocaman bir kutu. Kutunun üzerinde tam olarak "COMMODORE 64" yazıyor.

Bu nasıl bir şeydi... Aklım yerinden çıkacak gibi olmuştu resmen. Ne işe yaradığını tam olarak kestiremediğim bu elektronik cihazın yanındaki temiz baskılı orijinal oyun kasetlerini gördüğüm zaman durumun vahametini anladım. Gördüğüm ilk oyun makinesi bu değildi, daha önce amcamın ofisinde *Pac-Man* ve çeşitli GameWatch'larda çeşitli oyunlar oynamışlığım vardı. Evet, bu kesinlikle gördüğüm ilk oyun makinesi değildi ancak gördüğüm en muhteşem oyun makinesiydi. Zaten "elektronik ve oyun" kelimelerinin yan yana geldiği durumlarda aklımın uçtuğu bir hayal dünyam vardı. Ve o hayal dünyam o an karşımdaydı. Ancak ona ulaşmak için bir dolu doğum günü yancısını aşmam gerekiyordu.

Aşamadım. Oynamama izin vermediler. "Sen anlamazsın" dediler. Vay canınaydı. Neden anlamayacakmışımdı… Salondaki kalabalığın arka sıralarında, TV'yi bile göremeyecek bir pozisyonda kalakalmıştım. O uzak akraba olacak büyük kuzenler kontrolü ele geçirmek için işi iyice faşistliğe vurmuştu. Yapacak bir şey yoktu. Ortamdan boğazımda bir yumruyla uzaklaştım… Aradan iki saat falan geçtikten sonra kalabalık dağılmaya başlamıştı. Bir ara -hâlâ nasıl olduğunu hatırlamıyorum- makinenin başına geçtim. Kasetçaların içinde, ismini yıllar sonra öğreneceğim *Usagi Yojimbo* vardı. Platform-aksiyon türündeki oyunda Samuray bir tavşan olup düşmanları kesiyorduk. Ben o oyunu hiç can kaybetmeden tek oturuşta bitirdim sayın oyungezerler. Sonradan makinenin başına tekrar üşüşen o büyük kuzenler gözlerine inanamıyordu. Şaşkınlıktan küçük dillerini yutmuşlardı. İşten anlamayan, küçük (ama onurlu) Faruk zor bir oyunu çat diye bitirivermişti. En sonunda kuzen yanıma oturdu ve "nasıl bitirdin, bana da göstersene" dedi.

Yaa, demek ki kariyer basamaklarını taa o zamanlardan tırmanmaya başlamışız da haberimiz yokmuş. Buradan çook uzaktaki anneme, teyzeme ve kardeşime çok selam ederim. Kadın programı gibi oldu ama uzaktalar be, özlüyor insan…





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

ZİHİN BAKKALİYESİ

Komşu Teyze: Ay bakkal efendi peynir de bitmişti var mı peynirin?
Bakkal: Abla sadece inek peynirim kaldı size pek gitmez. Yarın halamın oğlu geliyor Manyas'tan, çok güzel peynir getirecek bekleyin istersen.
Komşu Teyze: Bekleyelim madem, ne tuttu hepsi?
Bakkal: İki lira yirmi beş kuruş.

İçeri kan ter içinde iki afacan girer koşarak…
Sinan: Bakkal amca bakkal amca…
Tuğbek: Zihni amca bibip…
Bakkal: Aman çocuklar yavaş, bu ne hal? Durun bir soluklanın.
Sinan: Bakkal amca bibip gelmiş. Kaç tane geldi?
Tuğbek: Alcaz hepsini Zihni amca.
Bakkal: Bibip az geldi, geldiği gibi bitti. Turbo veriyim mi?
Tuğbek: Nasıl bitti ya! Bugün gelcekti hani? Turbo kötü ya!
Bakkal: Niye kötü olsun canım o da arabalı sakız bu da. Hem bunun resimleri daha büyük.
Sinan: Turbo'nun resimleri büyük ama onunla güzel oynanmıyo. İyi gitmiyo onun arabaları, sürüşü yalan onun.
Bakkal: ???
Sinan: Onun kağıdından çalıyorlar resim de büyük olunca katlanıp duruyo yarıştırırken. Hem arabaların bilgileri yanlış, hile oluyo, oynarken Ferrari kaybediyo hep.
Bakkal: ???
Sinan: Aslında eskiden güzeldi ama onlar çok para kazanınca suyunu çıkardılar. Arabalar hasar da almıyor. Hiç gerçek sürüş değil, süspansiyon bile yok onda.
Bakkal: Valla ben hangisi iyi hangisi kötü bilmem. Ama Turbo var bi tek.
Tuğbek: Bibip ne zaman gelir?
Bakkal: Gelmez artık o. Kent şeker almış Bibip'i çıkarmicakmış artık!
Tuğbek: Neee!!! Bibip'i de mi aldı!!! Bütün sakız geliştiricileri alıcak mı bunlar!
Sinan: Kahrolsun tekel!
Bakkal: Çocuklar siz çok mu dolaştınız güneşte ne saçmalıyorsunuz? Sakız istiyor musunuz istemiyor musunuz şimdi!
Tuğbek: İstemeyiz Turbo, boykot etçez Kent'i.
Bakkal: Savaş uçaklı sakız geldi ama yeni.
Sinan: Ne! Uçaklı mı?

Beş dakika sonra bakkalın önü…
Tuğbek: Buroghlgrumnun
Sinan: Homorunolomomo
Tuğbek: Burooo burooo
Bakkal: Bigün boğulcaksınız başıma, şunları tek tek çiğnesenize!

DON'T BE A MAN.



BE A MEGAMAN.

MEGAMAN 9

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!

Oyungezer
SAYI: 20 - 2009 / 06
ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Online Projeler Sorumlusu
Burak Akmenek, burak@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda bulunanlar
Anja B. Gellesch, Aytun Çelebi, Mahmut Saral

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50, Fax: 0216 465 98 52

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 03 Haziran 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-20
İçe bir yolculuk başladı sonra. Ramon'un vücudu bin bir şekil aldı, eciş bücüşler ırkına katıldı, kendi ağzından içeri kaçtı. Nemli, sıcak ve yumuşaktı. Karanlıktı. Uzun bir yolculuktan sonra, poposundan dışarı, yere düştü. Kuru, serin ve sertti. Duvarlar, yerler ve belki de göremediği mobilyalar bembeyazdı. İlerde siyahlar içinde bir adam gördü, boşlukta oturuyor gibiydi, önüne eğilmiş, olmayan bir zeminin üzerinde yazı yazıyordu sanki.

OYUNGEZER'İN AĞUSTOS SAYISINDA

KELEBEK GİBİ UÇUP
ARI GİBİ SOKACAK!

FIGHT NIGHT ROUND 4



* GERÇEK OYUN İÇİ GÖRÜNTÜDÜR.

Geçen sayının ayıpları!

1. Eser'in Oyun Canavarı girişindeki yazısı, lotoda 13 tutturan çıkmayınca bir önceki aydan devretmiş. Böylece Erce'nin doğum gününü iki kez kutlamış olduk (şimdi üç etti).

2. Modern Warfare 2 ön incelemesinde "online modla ilgili bilgi için Kaan'ın hazırladığı kutuya bakabilirsiniz" demiştik ama dergi matbaaya giderken kutuyu masanın altında unutmuşuz, yazıya eklesek iyi olurmuş.

3. Organize Sanayi'de yer verdiğimiz Quiknet Fiber İnternet yazısı boyunca inatla Quicknet demişiz. Ezberci zihniyet işte, n'olacak…

The Power of X2

HD 4870 X2 and HD 4850 X2



World Fastest!



RADEON
HD 4870 X2

X2 DUAL VPU POWER!

2GB GDDR5

New!

Only from Sapphire



RADEON
HD 4850 X2

X2 DUAL VPU POWER!

2GB GDDR3

1GB GDDR3





SAPPHIRE

www.sapphiretech.com